



ЧАСТЬ ТИРАЖА КОМПЛЕКТУЕТСЯ  
НЕ АБЫ ЧЕМ, А ДВУХСЛОЙНЫМ DVD 8,5 Гб.

№12(91) 2004

# НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

**ОСТОРОЖНО!**  
сошла лавина игр

Half-Life 2

World of Warcraft

Scrapland

Prince of Persia:

Warrior Within

Vampire: The Masquerade

Need for Speed Underground 2

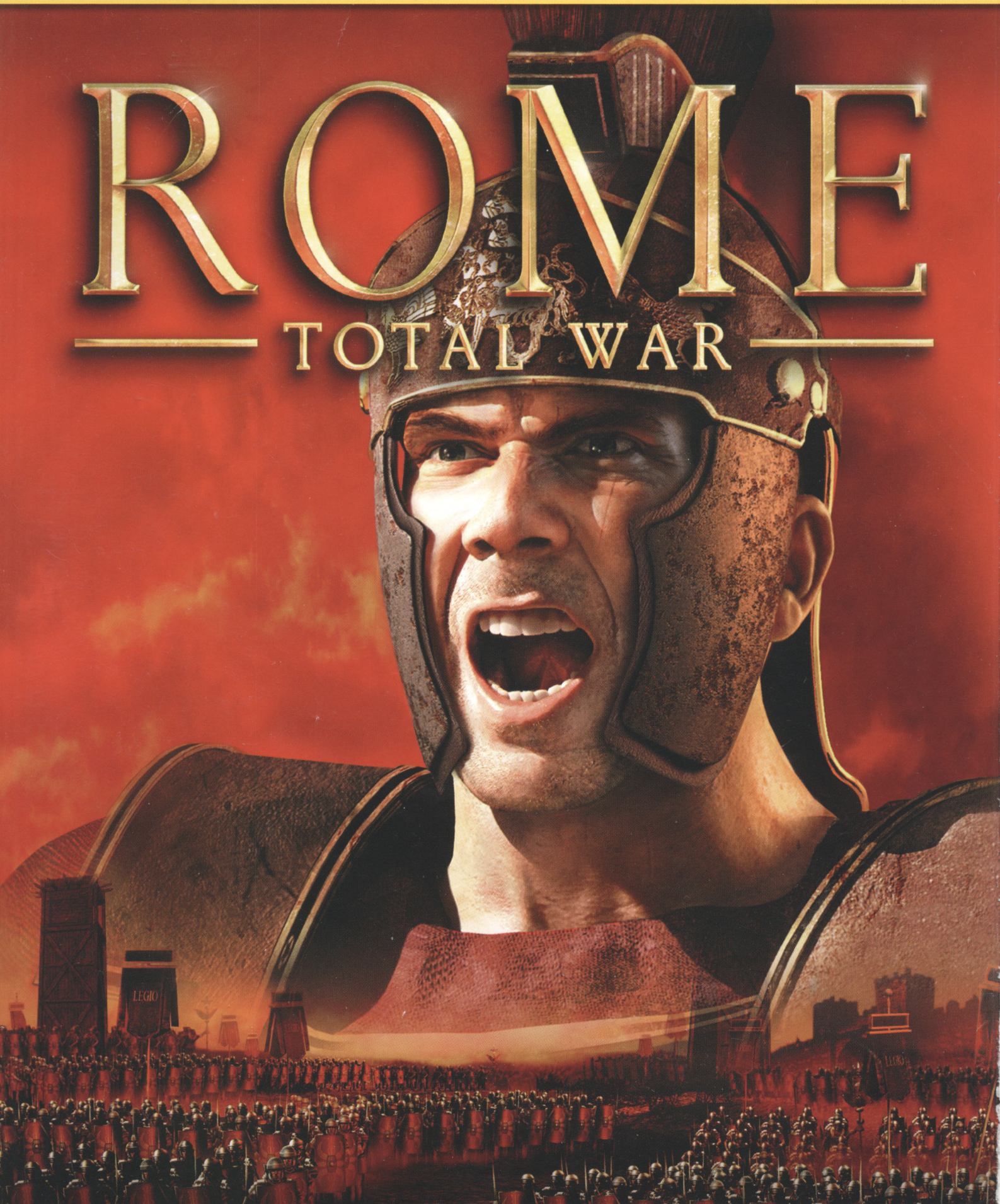
Космические рейнджеры 2





# ROME

## TOTAL WAR







### Всем привет!

Когда вы читаете эти строки, совершенно неожиданно пришедшая зима, скорее всего, уже вступила в реальные права. До Нового года остается всего-ничего, все лихорадочно соображают, что бы такого подарить родственникам и знакомым. А еще всем хочется, чтобы все у всех было хорошо, и чтобы никому за это ничего не было. Иначе говоря – есть потребность в сказке, причем в такой сказке, какие встречались только в детстве. Сказке, в которую веришь, которую воспринимаешь как реальность. В которую хочется погрузиться, да так там и остаться. Пусть не навсегда, ведь не получится, пусть на какое-то время.

Именно поэтому под Новый год появляются самые лучшие игры. Вернее, под католическое Рождество. Появились они и в этом году, немного загодя, чтобы их можно было купить и подарить, чтобы у нас с вами было время. У нас – рассказать вам, какие они хорошие, а у вас – воспользоваться нашими рекомендациями и выбрать сказку себе по душе.

Хотя для некоторых релизов никакие рекомендации уже не нужны, с ними и так все ясно-понятно. Несмотря на все препятствия и происки хакеров, в совершенно цветущем виде пересекла финишную черту Half-Life 2. Тот самый случай, когда мы получили именно то, что ждали. Великолепную историю, облеченную в изумительную оболочку. Бывает, очень редко, что игре присваивается статус классики фактически еще до релиза. Бывает.

Очень любопытной выглядит, уже стартовавшая в Новом свете онлайн-овая World of Warcraft. Открытый бета-тестинг WoW оставил у меня двойственное впечатление. Сначала, на первых уровнях, появилось ощущение полной посповости. Уж слишком все было просто и легко – прокачка, квесты, крафтинг. И еще никак не мог понять, почему везде валяется столько битых персов. Потом понял – в онлайн пришло просто немерянное количество нубов, которые совершенно не представляют, как в подобные игры нужно играть. Сработала суперпопулярность вселенной и авторитет Blizzard. Но уже уровня с десятого играть стало посложнее, а значит и интереснее. К сожалению, до схватки PvP я не добрался, слишком быстро все закончилось. Но уже можно сказать, что у игры один из самых удобных интерфейсов среди MMORPG и грамотное управление. Не сбиваемый, вернее, частично сбиваемый каст – оригинальное ноу-хау, познакомившись с которым, перестанешь понимать, почему до него никто раньше не додумался. Очевидна полная ориентация игры на нужды игрока, и это правильно. После крафтинга в EQ2, местная система производства предметов кажется совершенной. Были в бете, правда, и мелкие баги, но общего впечатления они не испортили. Остается ждать европейского релиза игры, т.к. нет уверенности, что нашему брату европейцу будет позволено играть на американских серверах.

А может вам хочется на ночь сказку пострашнее? Так ведь есть и такая! До виртуального воплощения дождала одна из самых интересных ролевых настолок – Vampire: The Masquerade – Bloodlines, причем выполнена она на том самом движке Source от HL2. Всем любителям RPG – просто обязательно на употребление.

Очень отраднo видеть среди всей этой новогодней роскоши релиз отечественной заправки: "Космические рейнджеры" вернулись! Welcome back, dudes! Перед нами великолепный пример совершенства эволюционного подхода и верности взятому когда-то курсу. Ведущие компании по производству игровой косметики в трансе: русские пришли!

Традиционно поздравляю от имени и по поручению Редакции "Навигатора" всех наших читателей с наступающими новогодними праздниками. Спасибо всем, кто нас читал, читает и собирается читать.

С Новым годом!

Искренне Ваш,  
Игорь Бойко

# НАВИГАТОР № 91

ИГРОВОГО МИРА  
Декабрь 2004

### Учредители

Али Даутов  
Татьяна Журавская

### Главный редактор

Игорь Бойко

### Выпускающий редактор

Константин Подстрешный

### Редактор раздела Strategy

Владимир Веселов

### Редактор раздела RPG/Adventure

Андрей Алаев

### Редактор раздела Simulation/Sport

Леонтий Тютелев

### Редактор раздела новостей

Алексей Ратушкин

### Редактор

Рафаил Фаткулин

### Редактор CD и DVD

Михаил Баранов

### Корректор

Алена Лукаш

### Арт-директор

Дмитрий Ароненко

### Дизайн и верстка

Дмитрий Кузнецов

### Коммерческие директора

Али Даутов

Сергей Журавский

### Художники

Даниил Кузьмичев

Александр Еремич

### Senior Editor, Representative in the USA

Dmitriy Gertsev aka Spellbound

### Отдел рекламы

Александр Смирнов

Телефон: 744-6787

E-mail: reklama@gamenavigator.ru

### Обложка:

Half-Life 2, World of Warcraft

### Подписной индекс:

38888, 29666, 10323 ("Пресса России")

82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

### Адрес редакции:

123182, Москва-182, а/я 2

Телефон: 744-6787

E-mail: navigat@aha.ru

<http://www.gamenavigator.ru>

### Антивирусное обеспечение:

Программа Антивирус Касперского

ЗАО "Лаборатория Касперского"

<http://www.kaspersky.ru>

### Обработка электронной почты:

Natural E-mail System The Bat

©RITLABS S.R.L.

<http://www.ritlabs.com>

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

Использование любых материалов "Навигатора Игрового Мира" допускается только с письменного разрешения редакции.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации

ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas",

тел (370 5) 2743733, (095) 3436010

пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 65.000 экз.

Цена свободная.



## ИГРЫ В НОМЕРЕ

Бой с тенью .....	6	Medal of Honor:	
Власть закона:		Pacific Assault Director's Edition .....	72
Полицейские истории .....	90	Men of Valor .....	66
Космические рейнджеры 2:		Meridian 59 .....	172
Доминаторы .....	30	Metalheart: Replicants Rampage .....	10
Саботаж .....	60	Mortyr 2: For Ever .....	70
American McGee's Scrapland .....	80	MTX: Mototrax .....	21
Atlantis Evolution .....	124	NBA Live 2005 .....	114
Axis & Allies .....	86	Need for Speed Underground 2 .....	34
Ballerium .....	162	Nexus - The Jupiter Incident .....	92
Battlefield Vietnam .....	12, 18	Oni 2 .....	19
BC .....	13	Painkiller .....	130
Bet on Soldier .....	56	Pariah .....	22
Billy Blade and the Temple of Time ...	50	Pitfall: The Lost Expedition .....	78
Brother in Arms .....	18, 58	Prince of Persia: Warrior Within .	62, 184
Brother in Arms 2 .....	18	Return to Mysterious Island .....	126
Chronicles of Riddick:		S.T.A.L.K.E.R.:	
Escape from Butcher Bay, The ...	12, 22	Shadow of Chernobyl .....	16
Chronos .....	13	Saga of Ryzom .....	162
City of Heroes .....	162	Shrek 2: Team Action .....	60
Civilization IV .....	13	Singularity .....	18
Dark Age of Camelot .....	163	SpellForce 2 .....	17
DOOM 3 .....	7, 12	Star Wars Galaxy:	
DOOM 3: Resurrection of Evil ...	52	Jump to Lightspeed .....	173
Enemy in Sight .....	13	Star Wars: Episode III	
Face of mankind .....	162	Revenge of the Sith .....	52
Fantasy Earth: The Ring of Dominion .	167	Stargate .....	17
Football Manager 2005 .....	106	Stubbs the Zombie	
Ford Racing 3 .....	100	in "Rebel without a pulse" .....	54
Gothic 3 .....	17	Supremacy: Four Path to Power ...	10
Grand Theft Auto: San Andreas .....	12	Takeda 2 .....	19
Half-Life 2 .....	8, 24, 178, 185	Team Fortress 2 .....	15
Half-Life 3 .....	15	Teenage Mutant Ninja Turtles 2:	
Hitman: Blood Money .....	11	Battle Nexus .....	76
Hot Wheels Stunt Track Challenge ...	98	The Elder Scrolls IV: Oblivion .....	120
Hotel Giant 2 .....	17	The Moment of Silence .....	128
Immortal Cities: Children of the Nile .	12	The Poolisher .....	50
Jagged Alliance 2: Wildfire .....	10	The Summoning .....	186
JFK Reloaded .....	10	Tiger Woods PGA TOUR 2005 ...	102
Journey to Wild Divine .....	12	Time Zero .....	168
Knight Rider 2 - The Game .....	108	Tin Soldiers: Alexander the Great ...	95
Law & Order 3: Justice is Served ...	122	Tom Clancy's Rainbow Six 4 .....	23
Matrix Online .....	9	Tomb Raider 7 .....	22
		Top Spin .....	110
		Total Club Manager 2005 .....	104
		Vampire:	
		The Masquerade - Bloodlines ...	38, 185
		Wings over Vietnam .....	113
		World of Qin 2 .....	166
		World of Warcraft .....	42, 162
		Yu-Gi-Oh! Online .....	162
		Zoo Tycoon 2 .....	96

## РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

1С .....	2 страница обложки
МТУ-ИНТЕЛ .....	3 страница обложки
1С .....	4 страница обложки
1С .....	53, 55, 61, 71, 83, 89, 91, 99, 123
Акелла .....	7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21
Лаборатория Касперского .....	47
Новый Диск .....	5, 45
САНРАЙЗ-ПРО .....	51
Элвис-Телеком .....	27
hit.ru .....	77
RINET .....	29
Zenon .....	57

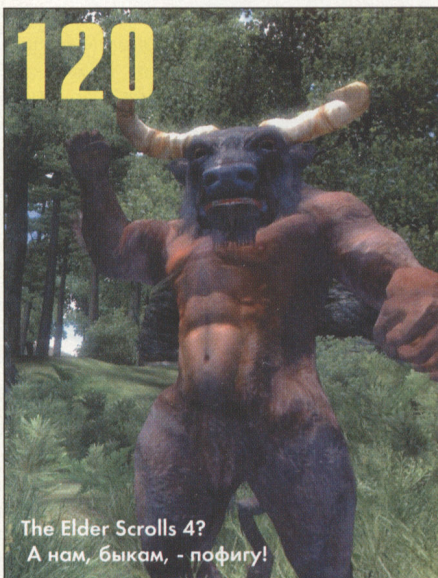
## Подписка!

Среди тех, кто в декабре оформит  
полугодовую подписку на наш  
журнал с DVD, будет разыгран вот  
этот наладонник Tungsten E.



Приз предоставила компания RRC -  
мастер-дистрибьютор компании  
palmOne.

Купон редакционной подписки  
находится на странице 207.

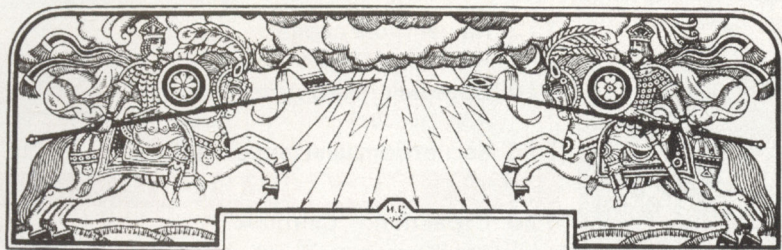


The Elder Scrolls 4?  
А нам, быкам, - пофигу!



Навыки,  
которые вы почерпнете  
на странице 138, помогут  
вам благополучно  
вылететь с battle.net





# Наши сказочки

Послала мачеха падчерицу за подснежниками...  
А эта дура весь сарай трупами завалила.  
Рождественская сказка

## От составителя

Каждый Новый год мы с редакторами ходим... Говорят, под Новый год, что врагу не пожелается, все всегда произойдет... Случился под Новый год в редакции "Навигатора" полнейший завал с играми. Каждый раздел получил по своей мегангре. Была четкая разнорядка: замаскировать рецензии под рождественские сказки. И посмотрите, что они učinили: городская легенда, фантазия на космическую тему, скоростная байка с девчонками, рассказ вампира и ночная эльфийка вместо Деда Мороза. В общем, как всегда, выкрутились.

И понял Алеша Попович, что сказочку-то малость изменили



24



Найдите мою голову  
на странице 30

В тридевятое царство, в тридешатое  
государство завезли новую  
подсветку для джипа...



34

## 6 Новости

### 24 Человек с монтировкой

Half-Life 2

### 30 Фантазия о парсеках

Космические рейнджеры 2: Доминаторы

### 34 Сказочный Underground

Need for Speed Underground 2

### 38 Ночь перед Рождеством

Vampire: The Masquerade – Bloodlines

### 42 Возвращение в Азерот

World of Warcraft

## ACTION

### 50 Billy Blade and the Temple of Time

The Poolisher

### 52 Star Wars: Episode III Revenge of the Sith

DOOM 3: Resurrection of Evil

### 54 ... и бутылочка кьянти!

Stubbs the Zombie in "Rebel without a pulse"

### 56 Нострадам де Пари

Bet on Soldier

### 58 Ручная братва

Brothers in Arms

### 60 Shrek 2: Team Action

Саботаж

### 62 Витязь в верблюжьей шкуре

Prince of Persia: Warrior Within

### 66 Стреляная гильза

Men of Valor

### 70 Блицкриг не удался

Mortyr 2: For Ever

### 72 За взятие Фудзиямы

Medal of Honor: Pacific Assault Director's Edition

### 76 Зеленые не умеют прыгать

Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus

### 78 Джунгли и не только

Pitfall: The Lost Expedition

### 80 "Шелезяка" Inc.

American McGee's Scrapland

### 84 К нам приехал, к нам приехал!..

## STRATEGY

### 86 Еще один "Не ради славы"

Axis & Allies

### 90 Улицы разбитого всего

Власть закона: Полицейские истории

### 92 Недопеределали

Nexus - The Jupiter Incident

### 95 Детская забава

Tin Soldiers: Alexander the Great

### 96 К вопросу о разведении бегемотов

Zoo Tycoon 2

## SIMULATION • SPORT

### 98 Ужасы детской площадки

Hot Wheels Stunt Track Challenge

### 100 Ford и аркады

Ford Racing 3

### 102 Интерактивный путеводитель

по красивым пейзажам

Tiger Woods PGA TOUR 2005

### 104 Первый выстрел

Total Club Manager 2005

### 106 Ответный залп

Football Manager 2005

### 108 Добро побеждает зло. Без бабла

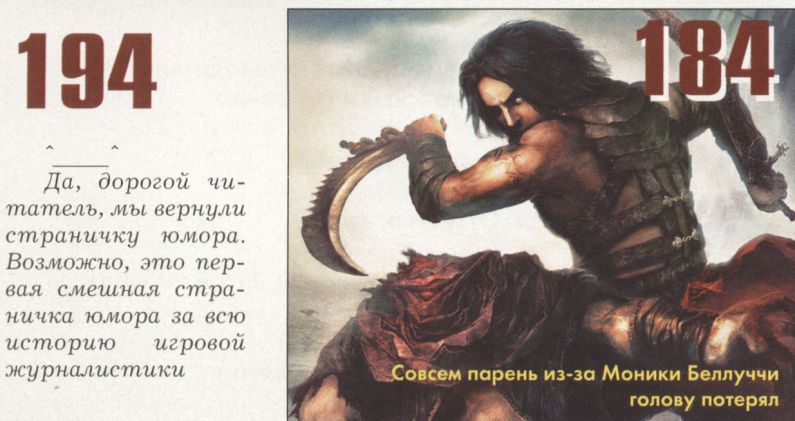
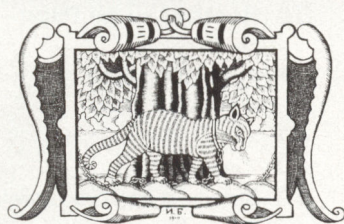
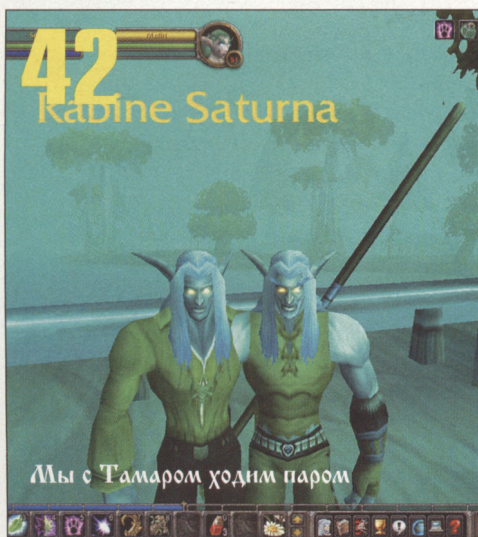
Knight Rider 2 - The Game

### 110 Самый эротичный

спортивный симулятор

Top Spin





## 113 На честном слове

Wings over Vietnam

## 114 Полеты строго наяву

NBA Live 2005

## 118 Баскетбольный фристайл!

### RPG+ADVENTURE

## 120 Страсти по "Свиткам"

The Elder Scrolls IV: Oblivion

## 122 Сколько веревочке не виться — 3

Law & Order 3: Justice is Served

## 124 На распутье

Atlantis Evolution

## 126 Таинственный Немо

Return to Mysterious Island

## 128 Враг государства

The Moment of Silence

### СУBERSPORT

## 130 Принеси боль ближнему своему

Painkiller

## 135 Умоляю, дайте мне воды!

## 136 Особое мнение

## 138 Цена ясновидения

MapHack

### HARDWARE

## 140 Железный поток

## 142 Король умер. Да здравствует король!

## 145 Без хвоста и без еды

## 146 Палки радости возвращаются, или Снова о джойстиках

## 154 Железная почта

### MAXVIEW

## 158 Увидел, попробовал, заплатил 2

### ONLINE

## 161 Connect

## 163 Беттлграунд Leirvik:

одна ночь на поле боя

Dark Age of Camelot

## 166 Неугомонный Цинь

World of Qin 2

## 167 Помножить на стратегию

Fantasy Earth: The Ring of Dominion

## 168 Особенности национального Fallout'a

Time Zero

## 172 Параллельная игра

Meridian 59

## 173 Допрыгаться до скорости света

Star Wars Galaxy: Jump to Lightspeed

### TACTICS

## 178 Кто есть кто, против кого и чем

Half-Life 2

## 181 Разбираемся в жизни

## 184 Школа персидского боя

Prince of Persia: Warrior Within

### CHEATS

## 185 Cheats

### FORGOTTENWARE

## 186 Практическая магия с сурдопереводом

The Summoning

### Z-ZONE

## 188 Баг. Игрушечные войны

## 194 [-] Humor

## 195 Почта

## 199 Содержание DVD

## 207 Подписка

Да, дорогой читатель, мы вернули страничку юмора. Возможно, это первая смешная страничка юмора за всю историю игровой журналистики



# PSI-OPS™

## THE MINDGATE CONSPIRACY

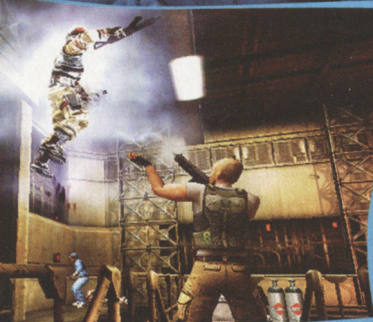


91%

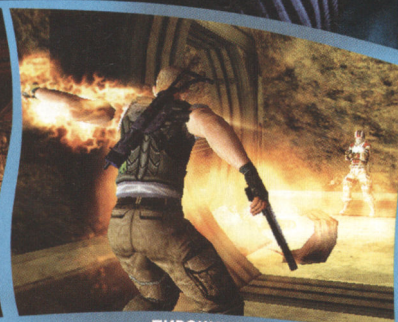
PLAY

8,5/10

СТРАНА ИГР



ТЕЛЕКИНЕЗ



ПИРОКИНЕЗ



ЗАХВАТ РАЗУМА



ДАЛЬНОВИДЕНИЕ



## РАЗУМ – ЭТО САМОЕ МОЩНОЕ ОРУЖИЕ

УЖЕ  
В ПРОДАЖЕ

PC DVD ROM

MIDWAY

ZOO  
Digital Publishing

НОВЫЙ  
ДИСК

www.nd.ru

© Midway Home Entertainment Inc., 2004. Все права защищены. PSI-OPS является зарегистрированной торговой маркой Midway Home Entertainment Inc. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



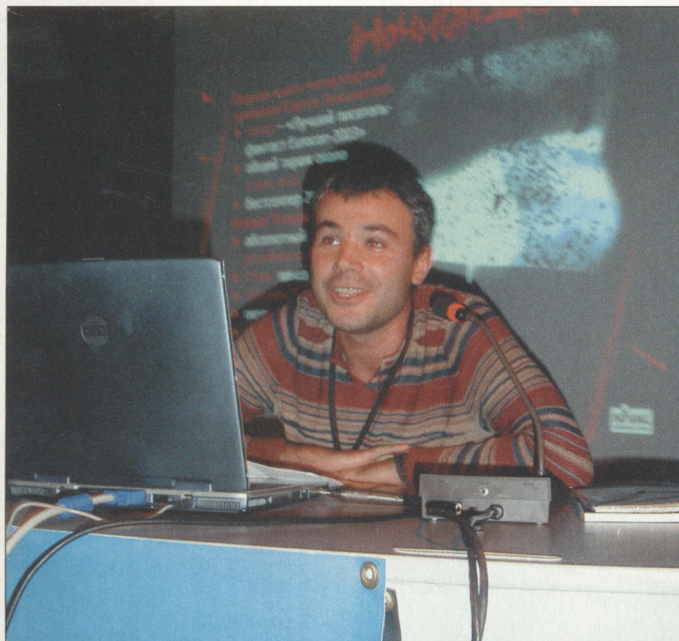
# Новости

Андрей ЕГОРОВ  
Дмитрий КОЛГАНОВ  
Владимир ЧАПЛЫГИН  
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

## "Игрушечные" лекции

На девелоперов будут учить в МГУ

Nival Interactive, "Акелла" и "Бука" объявили об открытии специальных курсов для студентов факультета вычислительной математики и кибернетики МГУ. Лекции будут читать лучшие специалисты этих компаний. "Основная задача курсов – дать представление студентам о том, как работает игровая индустрия и какие практические знания и навыки необходимы для успешной работы", – заявил Сергей Орловский, генеральный директор Nival Interactive. Будем надеяться, что задумка отечественных девелоперов сможет привлечь к разработке игр много новых талантов. – Д.К.



Ох, и попьют вампиры-девелоперы студенческую кровушку!

## Одновременный "Бой с тенью"

"Акелла" воплотит кинобоевик в виртуальную жизнь

Компания "Акелла" объявила о подписании договора с компанией "Централ Партнершип" о разработке и издании игры "Бой с тенью" по одноименному фильму (бюджет которого составил \$3.5 млн.) режиссера Алексея Сидорова, снявшего до этого сериал "Бригада". В основе картины лежит история простого парня, воспитанного Бригадой, но выбравшего свой путь. Артем Колчин хотел славы и стал профессиональным боксером, претендентом на чемпионский титул. Но улица пришла за ним...

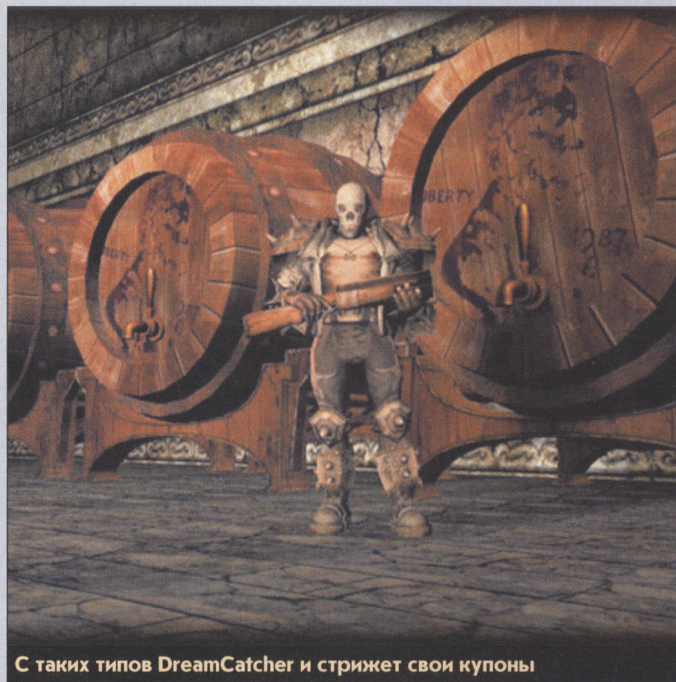
Жанровая принадлежность будущей игры – action от третьего лица. Игрок, выступая преимущественно в роли главного героя-боксера, сможет пережить наиболее драматичные моменты фильма. Также, геймерам представится возможность побывать в шкуре "плохого парня" – наемного убийцы Змея. Основная составляющая игрового процесса – бой: на ринге, на улице, в клубах, ресторанах, с одним или несколькими противниками. Кроме того, игроку придется освоить азы обращения с оружием и всем, что попадет под руку. И все же упор будет сделан на мордобой. Для этого в игре планируют реализовать всевозможные комбо, которые помогут Артему разбираться как с одиночками, так и с целыми толпами врагов. Специфика игры будет еще и в том, что в нее войдут сцены из фильма, в том числе и не попавшие в экранную версию.

Впервые в истории отечественной игровой индустрии выход игры запланирован одновременно с премьерой фильма –

## Дикорастущий DreamCatcher

Painkiller тянет вверх

Компания DreamCatcher Interactive оказалась на 133 строчке в списке 500 самых быстроразвивающихся компаний Северной Америки (2004 Deloitte Technology Fast 500). Для того чтобы в него попасть, нужно было иметь в 1999 году доход не менее \$50 тыс., а к 2003 году увеличить его как минимум до \$1 млн. За пять лет доходы Dream Catcher выросли на 1743%. Также, студия смогла занять одиннадцатое место в Deloitte Canadian Technology Fast 50. По словам генерального директора компании Ричарда Уа Кана основную роль в ее успехах сыграли хорошие продажи FPS Painkiller. – Д.К.



С таких типов DreamCatcher и стрижет свои купоны



В кино все будет серьезно. Будем надеяться, что и "Акелла" не подкачает

17 марта 2005 года. Для достижения наибольшей реалистичности будет применена технология motion capture: анимация боксеров будет сниматься датчиками с исполнителей ролей в оригинальном фильме в одной из mo-cap-студий Москвы. – А.Е.



**DOOM в 33 оборота**

Смотрите, че у нас есть!

В редакцию пришла посылка, а в ней пластинка<sup>1</sup> с DOOM 3 THEME SONG. Настоящий винил. Всего было выпущено 500 копий (нам достался экземпляр с красивым номером 288). После тщательного изучения обложки мы нашли адрес сайта: [www.waxploitation.com](http://www.waxploitation.com), где и можно приобрести это чудо (если конечно их все еще не разобрали). Нам остается только поблагодарить заокеанских камрадов за подарок.

P.S. Редакции срочно требуется патефон. - К.П.



1. Примечание для самых молодых наших читателей. Грампластинка - это такой большой черный компакт-диск.

**День варенья****Codemasters совсем взрослая**

Codemasters Group Ltd. отметила свое восемнадцатилетие. За это время компания успела превратиться в мощнейшее игровое предприятие, входящее в двадчатку ведущих мировых издательств. Под ее могучим крылом были выпущены такие хитовые тайтлы, как Colin McRae Rally, TOCA Race Driver, Blade of Darkness и Operation Flashpoint. Главным творцом успеха является директор по развитию Ник Вилрайт. Именно ему удалось поднять годовой оборот компании до \$100 млн. Сейчас продукты от Codemasters продаются в 79 странах пяти континентов, а в ее штате состоит свыше 400 сотрудников. - В.Ч.



Ник Вилрайт

Atlantis Evolution

# Атлантида Эволюция

THE ADVENTURE COMPANY

На дворе 1904 год. Возвращаясь в Нью-Йорк, молодой фотограф Кертис Хьюитт попадает в самое сердце вихря невероятной силы, который оказывается магическим и отправляет нашего героя в Атлантиду. Попав в город, где технология причудливо переплетается с магией,

Хьюитт должен помочь народу Атлантиды сбросить иго жестоких богов...

- ⚙️ Великолепная полноэкранная трехмерная графика
- ⚙️ Пять уникальных территорий, каждая со своей культурой и загадками
- ⚙️ Разнообразные головоломки и мини-игры
- ⚙️ Завораживающий саундтрек

[www.akella.com](http://www.akella.com)

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella"  
© 2004 "Dream Catcher"  
© 2004 "The Adventure Company"  
Все права защищены  
Незаконное копирование преследуется  
игрой с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru)  
Тех. поддержка: (095) 363-4612  
E-mail: [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
Оптовая продажа: (095) 363-4614  
представитель на Украине - "Мультитрейд"  
[www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)

Акелла



## Даешь TV!

Играм хочется на телеэкраны

22 ноября в Великобритании состоялась конференция Media Meets Gaming, организованная ELSPA и посвященная проблеме взаимоотношений СМИ и игровой индустрии. Основная цель мероприятия - разобраться, почему на TV слишком мало времени уделяется играм. "Мы надеемся, что результаты конференции помогут понять, как в дальнейшем будут развиваться отношения между СМИ и игровой индустрией", - заявил генеральный директор ELSPA, Роджер Беннет. - "Мы уверены, что маркетологи и пиарщики смогли извлечь выгоду из прошедшей встречи. Наша организация хотела донести до СМИ тот факт, что игры стали неотъемлемой составляющей экономики и культуры Великобритании". По ходу конференции выступили представители BBC и Channel 4. Кроме того, свои точки зрения на проблему высказали управляющий европейским подразделением Electronic Arts Герхард Флорин, креативный директор Eidos Ян Ливингстон, Питер Молинье и представители Microsoft. - Д.К.



Питер Молинье — легенда, столп и просто хороший человек

## Driv3r сломался на полную

Atari закрывает проект

После анализа неудовлетворительных продаж игры Driv3r на приставках, руководство издательства Atari приняло решение свернуть разработку ее PC-версии. Получается, плакали денежки, вбуханные в изготовление дорогостоящих рекламных роликов студией Ridley Scott Associates. - В.Ч.

Игра, как и эта машина, больше никуда не поедет



## Бардак с полураспадом

Steam не выдержала нагрузки



Коробки с Half-Life 2 попали к части покупателей раньше срока, так как некоторые магазины нарушили правила и продали несколько копий игры до официального релиза. В интернете даже появились любительские фотографии внутреннего наполнения коробки. Однако у счастливых обладателей сразу же возникла проблема, связанная с невозможностью запуска игры, так как Valve придумала достаточно оригинальную защиту от нелегального копирования: при первом запуске игра требует доступа в интернет для регистрации копии в сети Steam. В таком же положении оказались и люди, скачавшие клиент через Сеть. Его тоже невозможно было запустить до тех пор, пока не открылась авторизация на сервере.

Когда 16 ноября состоялся релиз HL2 и открылась регистрация на Steam, система не выдержала наплыва пользователей, в связи с чем многие пользователи так и не смогли начать играть. Официальный форум HL2 был завален сообщениями о том, что после ввода серийного номера Steam не отвечает. В России проект издает компания "Софт Клуб", так что уже 22 ноября этого года русские игроки получили возможность приобрести версию Half-Life 2 в DVD-боксе. - Д.К.

## Пора в магазин

Модули на продажу

BioWare открыла на сайте store.bioware.com онлайн-магазин с бесхитростным названием BioWare Store. В отличие от прочих торговых точек аналогичной тематики, здесь будут продаваться не полные версии игр, а дополнения к ним. На момент написания новости в ассортименте магазина имелось три модуля к дважды платиновой игре Neverwinter Nights, созданных разработчиками оригинала. При этом цены на них достаточно низкие - \$5-8. - Д.К.

Скриншот веб-страницы BioWare Store. Вверху навигационная панель с ссылками: Games • Support • Forums • BioWare Info • My Account • Login • Community Sign Up • Store. Основной баннер рекламирует модули для Neverwinter Nights: KINGMAKER, Shadow Guard, Witches Wake. Кнопки: DOWNLOAD AND PLAY TODAY., LEARN MORE, REQUIREMENTS, BUYING A GIFT?.

Секция SHOPPING CART: No items in your cart. USD \$0.00. Кнопки: Edit Shopping Cart, Checkout.

Секция GIFT CODE: Redeem a Gift Code, What's this? Submit.

Секция BioWare Community: Name.

Секция ENJOY THESE PREMIUM NEVERWINTER NIGHTS MODULES: KINGMAKER. WHAT MUST YOU SACRIFICE TO BECOME KING? \$7.99 USD. Кнопки: Read More, Lite Version, Add to Cart, Buy as Gift.



## Не в миллиарде счастье

### Sci в списке Forbes

SCi Entertainment впервые оказалась в списке журнала Forbes - Best under Billion. Для того чтобы добиться этого, общий доход компании за год не должен превышать \$1 млрд. и при этом стоимость ее акций должна повышаться, как минимум, на пять процентов ежегодно (за последние пять лет SCi удалось поднять котировку своих акций на 273%). Всего в этот список попала 31 компания из Великобритании. SCi единственная компания в списке BuB, представляющая игровую индустрию. - Д.К.



Richard Burns Rally может составить серьезную конкуренцию детищу Codemasters

## Из кино в онлайн

### The Matrix Online заговорит голосами кинозвезд

Warner Bros. сообщила о том, что основные NPC в готовящейся к выходу MMORPG The Matrix Online получат голоса актеров, снявшихся в трилогии The Matrix. Как заявляет вице-президент Warner Bros. Джейсон Холл, разработчики попытаются создать в игре атмосферу оригинального фильма. Лоренс Фишбурн займется озвучкой Морфеуса, голос Моника Беллуччи получит Персефона, Мэри Элис выступит в роли Оракула. Кроме голосов актеры подарят героям и свою внешность. Также стало известно, что Warner Bros. подписала контракт с Доном Дэвисом на создание музыки к игре. Именно этот композитор делал саундтрек к оригинальной трилогии. - Д.К.



Местный барыга, занимается продажей сомнительного вида таблеток



# ОБИТЕЛЬ ТЬМЫ II

Dark Fall II  
Lights Out

THE  
ADVENTURE  
COMPANY

После загадочных событий первой части игры картограф Бенджамин Паркер приезжает в туманный городок под названием Trewarthan для того,



чтобы составить карту местности. Но зачем жителям понадобилось рисовать новый географический план, если в этом захолустном местечке уже давно ничего не менялось? Однако вскоре выясняется, что куда-то таинственным образом исчез маяк Fetch Rock, а еще через некоторое время весь остров погружается в крошечную тьму...



### ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

- Непередаваемая мистическая атмосфера, нагоняющая на игрока страх и ужас.
- Множество действительно умных головоломок.
- Великолепно выполнена графическая составляющая игры.
- Потрясающее звуковое оформление.



www.akella.com



М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella"  
© 2004 "The Adventure Company"  
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.  
Игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru)  
Тех.поддержка: (095) 363-4612  
E-mail: [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
Оптовая продажа: (095) 363-46-14  
Представитель на Украине - "Мультитрейд" [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)





## "Мифическое" возвращение

Mythic Entertainment укрепляется



Рыжий, рыжий, конопатый...

Mythic Entertainment сообщила, что Юджин Эванс (Eugene Evans) занял место вице-президента по маркетингу и бизнес-разработкам. У Эванса почти двадцатилетний опыт работы в игровой индустрии. В восьмидесятых годах он работал в студии Imagine Software, после чего перешел в компанию Viacom New Media. В 1997 году Эванс создал свою фирму Infinite Ventures, которая издала и лицензировала многие известные проекты для Nintendo 64, Nintendo Game Boy, Pocket PC и PalmOS. В Mythic Эвансу предстоит пересмотреть все аспекты финансовых дел компании, включая рекламу, PR, отношения с Vivendi Universal Games и France Telecom. - Д.К.

## Продолжение агонии

Strategy First ugem ko gny

Все хуже и хуже обстоят дела у Strategy First. И хотя она уже была признана банкротом, сотрудники все еще пытаются удержать ее наплаву. Однако все чаще партнеры разрывают с ней контракты. Так, недавно студия Black Hammer Game заявила, что прекращает сотрудничество с канадцами и переходит под крыло Matrix Games, которая и издаст в скором времени ее стратегию Supremacy: Four Paths to Power. Появилась информация и о том, что после полутора лет сотрудничества от Strategy First ушел разработчик Jagged Alliance 2: Wildfire, компания i-Deal Games, сотрудники которой выразили свое недовольство на официальном сайте. По их словам, SF не выполняет своих обязательств: "Наш проект JA2W принес сотни тысяч долларов прибыли, и из этих денег мы не получили ни цента... Сотрудничество с SF не принесло никаких плодов, только убытки". С таким подходом SF из финансовой пропасти уже не выкарабкаться. - Д.К.

Supremacy: Four Paths to Power - такого не делали года эдак с 1997



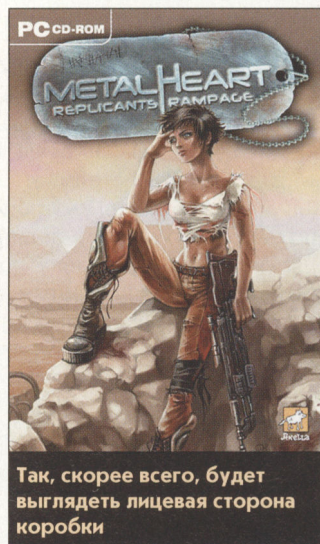
## Маленькая утечка

"Акелла" опровергает и подтверждает

Компания "Акелла" сообщила, что попавшая недавно в интернет демо-версия пошаговой RPG Metalheart: Replicants Rampage не является официальной, и фирма не имеет к ней никакого отношения.



Как заявлено на официальном сайте игры, то, что просочилось в Сеть, - фрагмент прошлогоднего билда с огромным количеством неисправленных ошибок. По некоторым данным, архив попал в Сеть по халатности одного из партнеров компании. Фирма просит игровую общественность не обращать внимания на это недопонимание и не придавать ему большого значения. Заодно сообщается, что сроки выхода проекта не изменились. - Д.К.



Так, скорее всего, будет выглядеть лицевая сторона коробки

## Убей Кеннеди!

Симулятор Ли Харви Освальда

Компания TrafficGame разработала игру JFK Reloaded, в основе которой лежат факты и домыслы, связанные с убийством Роберта Кеннеди. Девелоперы попытались восстановить последние минуты жизни президента, воссоздать обстановку и атмосферу того времени. В качестве источника информации использован отчет комиссии Уоррена. Мог Ли Харви Освальд (Lee Harvey Oswald) произвести три выстрела за столь короткий срок и вообще стрелял ли он? TrafficGame также собирается использовать свой продукт в качестве обучающего материала по курсу американской истории. Основной целью игры будет являться убийство Кеннеди. Игрокам придется руководить непосредственно Освальдом. Клиент уже можно скачать с сайта [jfk-reloaded.com](http://jfk-reloaded.com), стоимость - \$10. - Д.К.



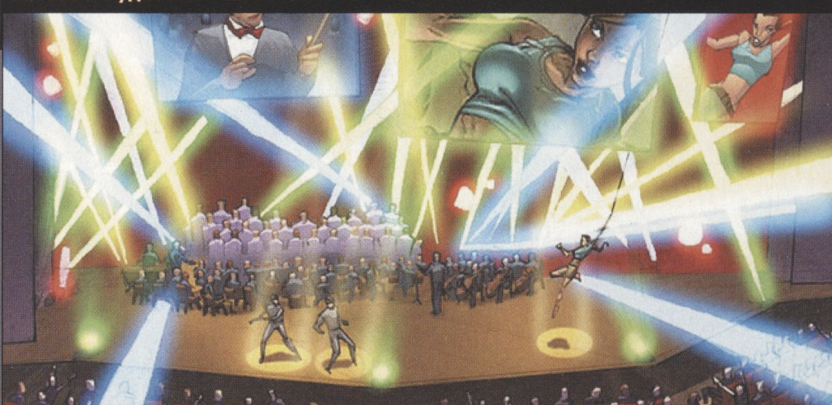
Такого уroda и убить не жалко

## Саундтреки пойдут по миру

Музыка из игр с концертной сцены

Компания Mystical Stone Entertainment сообщила, что в 2005 году стартует всемирный музыкальный тур Video Games Live, где будут исполняться саундтреки из таких игр как Medal of Honor, Tomb Raider, Myst, Metal Gear Solid, Advent Rising, Beyond Good and Evil, Prince of Persia, Splinter Cell и т.д. Организаторы собираются устроить на сцене некое шоу, которое должно проиллюстрировать развитие игровой индустрии. Это уже не первый концерт, посвященный играм, - не так давно в Японии состоялось представление, полностью основанное на музыке Final Fantasy. Точные сроки VGL пока не сообщаются, известно лишь то, что туром по США дело не ограничится. - Д.К.

Так все и будет





## Почувствуй себя Палпатином

Стратегия для поклонников Star Wars



Очередная серия уже близко

Какое-то время назад появились слухи о том, что создатели серии Command & Conquer, ныне объединившиеся под флагом Petroglyph, занимаются разработкой RTS по мотивам популярного фантастического фильма. Мнения по поводу первоисточника будущей игры разделились. Одни утверждали, что новый проект основан на сериале Star Wars, другие - на сериале Lord of the Rings. Теперь директор LucasArts Джим Уард развеял сомнения: в скором времени игроки получат возможность примерить на себя роль полководца звездных армий. "Мы всегда хотели создать оригинальную игру по мотивам Star Wars вроде той, которую сейчас разрабатывает Petroglyph. Эта игра сможет расшевелить жанр стратегий и придать ему новое направление. Мы планируем сбалансировать геймплей таким образом, чтобы играть было интересно, как хардкорным геймерам, так и начинающим", - заявил Джим. Выход продукта запланирован на будущий год. - Д.К.

## Самокритика приводит к успеху

Основатель EA не любит корпорации

В рамках мероприятия Nite to Unite for Kids приз в номинации "За вклад в развитие индустрии игровых развлечений" получил один из основателей Electronic Arts Бинг Гордон. Напомним, что на данный момент EA является самым мощным издательством в мире. Что любопытно, призер позволил себе выпустить несколько критических стрел в адрес нынешнего курса компании: "Корпоративный путь развития постепенно разрушает царившую раньше атмосферу дружбы и добрых товарищеских отношений". - В.Ч.



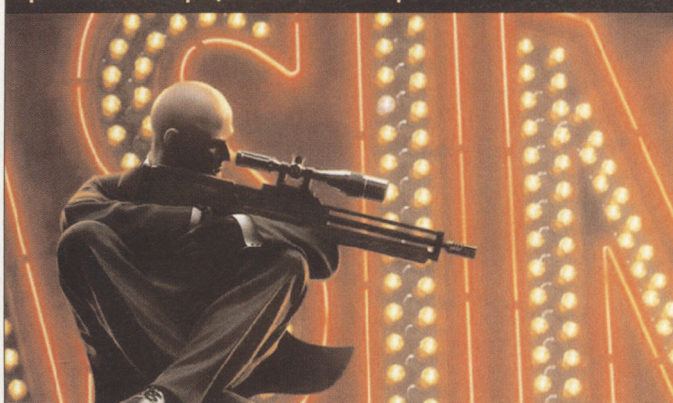
Бинг Гордон

## С.О.Рокседьмой возвращается

Eidos вновь потребовались услуги киллера

Eidos сообщила, что в следующем году появится очередная игра, повествующая о нелегких буднях наемного убийцы. Новый проект, разрабатываемый Io Interactive, получит название Hitman: Blood Money. По сюжету герой игры Агент 47 расстанется с организацией ИСА, которая на протяжении долгого времени снабжала его заказами, и отправится в Америку "на заработки". НВМ будет основываться на улучшенном движке Glacier, который, по заявлениям разработчиков, сможет установить "новую планку в области графики и реалистичности". Более подробной информации пока нет, на официальном сайте красуется лишь обнадеживающая надпись "Coming 2005". - Д.К.

Арт с заставки официального сайта игры



# EVERQUEST II



pc cd-rom

UBISOFT

Действие EverQuest 2 проходит в будущем мира Norrath, который по прошествии 500 лет вступил в новую эпоху своего развития. Графически EQ2 не имеет аналогов среди онлайн-ролевых игр. Использование последних

визуальных технологий, невероятный уровень детализации позволяет создавать для каждого персонажа уникальную внешность и наделять его присущими ему одному чертами.

Тщательно отточенная игровая механика позволит чувствовать себя в игре комфортно как завсегдатаям MMORPG, так и новичкам.

Детализированный игровой мир колоссальных размеров, тысячи предметов экипировки

16 рас, 24 класса и 50 уровней развития персонажа

Возможность иметь собственное жилье и верховое животное для передвижения по игровому миру.

Многочисленные гильдии и игровые сообщества для совместных рейдов и организации производства

[www.akella.com](http://www.akella.com)



М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирм "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella". © 2004 "Ubisoft"  
Все права защищены. Нелегальное  
копирование преследуется.  
Игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru)  
Тех.поддержка: (095) 363-4612  
E-mail: [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
Оптовая продажа: (095) 363-46-14  
Представитель на Украине -  
"Мультитрейд" [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)



АКЕЛЛА



## На зависть йогам!

Без мышки, клавиатуры и джойстика



Одна из игровых локаций



Набор с игрой и манипулятором

Компания MagiTam разрабатывает квест под названием Journey to Wild Divine. Особенностью проекта является то, что игроку не понадобится использовать клавиатуру, мышь или джойстик. Девелоперы придумали новый способ управления: к пальцам пользователя присоединяются три датчика, снимающие такие показатели, как пульс, учащенность дыхания, напряжение мышц и т.п. Контролируя собственные биопараметры, игрок и будет управлять персонажем, решая головоломки и продвигаясь по сюжетной линии. Таким образом девелоперы надеются продемонстрировать возможности "самоуправления" человеческим телом в более доступном виде, чем, например, йога. Работы над проектом ведутся менее года, но MagiTam уже договорилась с компанией Deeper Chopra об издании своего детища. При этом разработчики, похоже, не сомневаются в успехе, т.к. ими запланированы еще два аналогичных проекта. - Д.К.

## Задержка в пути

Маркетологи не любят конкуренцию

SEGA Europe сообщила о том, что Immortal Cities: Children of the Nile не появится в продаже в срок. Аналитики посчитали, что выпуск проекта в рождественские праздники будет неверным маркетинговым ходом, так как игра не сможет на равных конкурировать с монстрами вроде Half-Life 2. Новая дата релиза - 28 февраля 2005 года. В оставшееся до выхода время фирма займется раскруткой проекта в средствах массовой информации. - Д.К.

## Нильский крокодил вам маркетолог!



## Вам хочется песен? Их есть у меня

EA занялась покорением музыкального Олимпа

Мы уже привыкли к тому, что игровые студии заключают договоры с музыкальными компаниями на использование тех или иных композиций в своих проектах. Похоже, обратный процесс тоже начался. Electronic Arts подписала контракт с Cherry Lane Music Publishing, согласно которому создается совместное предприятие под названием Next Level Music. Сфера его деятельности - поиск исполнителей для записи саундтреков игровых проектов. Естественно, права на записанные композиции будут принадлежать EA.

Также NLM займется лицензированием музыки из продуктов издательского гиганта для фильмов, рекламных роликов, звонков для мобильных телефонов и т.п. На данный момент Cherry Lane является одной из крупнейших звукозаписывающих компаний в Северной Америке и обладает правами на более чем 100 тыс. композиций. - Д.К.



Вот на таком Les Paul играл один из нынешних боссов EA

## Золотые Джойстики уже разгали

DOOM 3 - самый-самый в этом году

Стали известны результаты конкурса Golden Joystick Awards 2004. Игрой года для PC была признана DOOM 3, завоевавшая награду в нелегкой борьбе с Far Cry и X2: The Threat. Кроме того, блокбастеру от id Software достался приз как лучшей игре года для всех платформ. Издателем года по праву была признана Electronic Arts. Звание онлайн-игры года получила Battlefield Vietnam. Победители выбирались путем голосования на официальном сайте GJA 2004. Церемония награждения состоялась в Лондоне в Park Lane Hotel.



- Игра года для PC - DOOM 3 (Activision)
- Онлайн-игра года - Battlefield Vietnam (EA Games)
- Издатель года - Electronic Arts
- Онлайн-магазин года - Amazon.co.uk
- Железо года - GBA SP NES Classic Edition
- Непризнанный герой года - The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (VU Games)
- Игра года по мнению редакторов игровых изданий - Pro Evolution Soccer 4 (Konami)
- Человек года - Уоррен Спектор (Warren Spector, Ion Storm)
- Самая ожидаемая игра к Рождеству - GTA San Andreas (Rockstar Games)
- Самая ожидаемая игра 2005 года - The Legend of Zelda (Nintendo)
- Абсолютно лучшая игра года - DOOM 3 (Activision). - Д.К.

## "Шрек" оказался сильнее миров Джона Кармака

Аниматор Q3 покидает id Software

Фред Нилсон уходит из id Software в Dreamworks Animation. Данный шаг объясняется тем, что в свое время Фред приложил руку к созданию культового анимационного фильма "Шрек", и сейчас он желает принять участие в работе над его третьей частью. - В.Ч.

Фред Нилсон: Джонни, ты клевый чувак, но сердцу не прикажешь





## В таком деле случайностей не бывает

### Atari пополняет список

Издательство Atari в своем закрытом плане на будущий финансовый год обновило список игр, выходящих на PC. Теперь в нем фигурируют такие названия, как Civilization IV, Enemy in Sight и Chronos. Если с первым тайтлом все более или менее понятно – грядет продолжение легендарной стратегии Сиды Мейера, официальный анонс которой состоится в первом квартале 2005 года, то с двумя другими еще предстоит разобраться. По поводу Enemy in Sight известно лишь то, что это будет шутер (сейчас даже не ясно, от какого лица). Chronos и вовсе скрывает свой жанр, но при этом он не имеет ничего общего с недавно анонсированным “Хроносом” от создателей Will Rock из Saber Interactive. – В.Ч.

За неимением четвертой “Цивы”,  
довольствуйтесь пока “Пиратами!”



## Ледниковый период в каменном веке ВС заморожен



Из под славного, из под города, из под Муром...

Принадлежащее Lionhead Studios внутреннее подразделение Intrepid Computer Entertainment прекратило работу над симулятором каменного века ВС. О печальной новости поведал официальный сайт компании The Lionhead Times. Впрочем, у нас все еще остается шанс вжиться в роль вождя племени, так как проект отправляют лишь в морозильную камеру. Слово автору концепции игры Питеру Молинье: “Для меня всегда было нечеловечески трудно прекратить создание какой-либо игры. Когда речь заходит о проекте с огромным потенциалом, каким обладает ВС, то становится обидно до слез. Мы надеемся, что со временем сможем возобновить работу над этим проектом, сейчас же мы постараемся занять как можно больше сотрудников Intrepid Computer Entertainment разработкой других игр нашей компании”. – В.Ч.



# FORD RACING 3

## ДРАЙВ 3

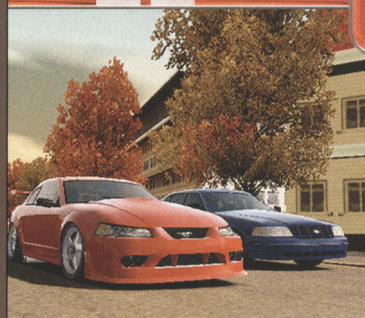


Razorworks

Ford Racing 3 предоставит вам замечательную возможность почувствовать себя водителем одного из 55 автомобилей: начиная от ставшего уже музейным экспонатом



Model T Sedan и заканчивая последними модификациями супермощной линейки GT. Существенным улучшениям подвергся движок и физика игры – модели машин теперь полностью соответствуют своим аналогам, а пейзажи трасс изобилуют не только характерными для серии природными красотами, но и множеством мелких деталей.



55 великолепно проработанных моделей марки «Форд».



26 разнообразных трасс: от автострад до сурового бездорожья.



Возможность игры не только по сети, но и за одним компьютером в режиме Split-Screen.

www.akella.com



М.Видео

Розничная продажа в магазинах  
фирмы “СОЮЗ” и “М-Видео”

© 2004 “Akella”  
© 2004 “Empire Interactive”  
© 2004 “Razorworks”  
Все права защищены. Нелегальное  
копирование преследуется.  
Игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru)  
Тех. поддержка: (095) 363-4612  
E-mail: [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
Оптовая продажа: (095) 363-46-14  
Представитель на Украине -  
“Мультитрейд” [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)



АКЕЛЛА



## Будут отдуваться викинги

Вместо IGI 3 - стратегия

Вместо ожидаемого анонса Project IGI 3, норвежская компания Innerloop Studios заявила о том, что сейчас ее сотрудники вовсю



трудятся над пока что официально не анонсированной стратегией в реальном времени, чей сюжет базируется на древних сказаниях о викингах. Ориентировочная дата выхода скандинавского эпика – середина 2006 года. – В.Ч.

Плывите, викинги, плывите



## ДЕЛА ФИНАНСОВЫЕ

### Все выше и выше, и выше

Activision стала богаче



Генеральный директор Activision Роберт Котик

Activision обнародовала итоги финансовой деятельности за третий квартал сего года. С июля по сентябрь компания выпустила целую когорту качественных игр, за что была вознаграждена подъемом уровня доходов до \$310,6 млн., что на 164 процента превышает прошлогодние показатели (\$193,1 млн.). Чистая прибыль равняется \$25,5 млн. (\$0.17 на акцию), тогда как год назад третий квартал принес лишь десятиллионные убытки. Лучше всего продавались DOOM 3 и Spider-Man 2 (приставочная версия). Кстати, детище id Software установило рекорд издатель-

## Лишний DICE не помешает

Создатели серии игр Battlefield прощаются с независимостью

Electronic Arts в скором времени полностью выкупит Digital Illusions CE (DICE). Этот шаг продиктован тем, что североамериканское издательство заключило эксклюзивный договор со знаменитой шведской компанией на распространение ее продукции в течение 15 лет. Сейчас Electronic Arts принадлежит лишь 19 процентов акций DICE. Недостающая часть будет приобретена 27 декабря сего года. В этот же день акции компании должны быть сняты с торгов на рынке ценных бумаг. – В.Ч.

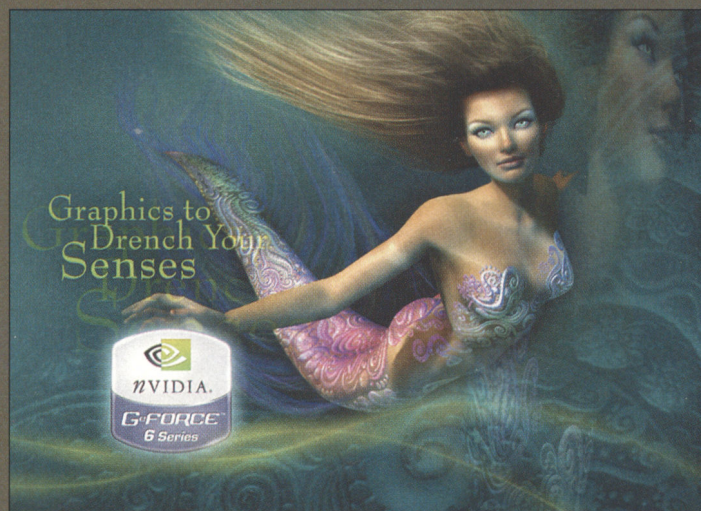
Этот боец из Battlefield 2 будет воевать за Electronic Arts



ства по самому резвому старту. В день мировой премьеры игры за ней выстроились огромные очереди из заждавшихся релиза покупателей. Генеральный директор Activision Роберт Котик надеется, что успешные продажи Rome: Total War и Call of Duty: United Offensive помогут поднять планку годовой выручки до \$1,15 млрд., а чистой прибыли – до \$112,5 млн. (\$0.75 центов на акцию). Помимо этого он отметил, что в следующем году одним из основных источников пополнения кассы станет намеченный на март DOOM 3: Resurrection of Evil. – В.Ч.

## Дело DirectX 9.0 живет и побеждает

Видеокарты продолжают приносить прибыль



С такими пиарщицами...

NVIDIA опубликовала отчет за третий квартал 2005 финансового года (закончился 24 октября). Доход компании увеличился на \$29,5 млн. и составил \$515,6 млн. При этом чистая прибыль выросла в четыре раза и достигла отметки в \$25,9 млн. или \$0,15 на акцию. За прошедшие три месяца NVIDIA смогла увеличить



# PAINKILLER

БИТВА ЗА ПРЕДЕЛАМИ АДА



## От перестановки слазаемых...

### Half-Life 2 вышел. Что дальше?

Многострадальный Half-Life 2 вышел, и многие уже задаются вопросом: чем же займется Valve Software в 2005 году. Гейб Ньювелл поделился своими ближайшими планами. После непродолжительного отпуска его компания с новыми силами засядет за Half-Life 3 и воскресит уже многими заживо похороненный проект Team Fortress 2. Не исключено, что в следующем году мы увидим полноценный адд-он к Half-Life 2, в котором нам поведают историю главной героини третьей части Эликс - дочери доктора Вэйенса и, по совместительству, пассии Гордона Фримена. Причем Гейб Ньювелл просит не доверять различным ориентировочным датам релизов: "Я уверен, что мы опять напортим со сроками". - В.Ч.

"Вы там у себя смеетесь, а мне тут еще с инопланетянами сражаться надо"



долю видеокарт с поддержкой DirectX 9.0 с 26% до 64%. Также в этом квартале компания выпустила три новых изделия: GeForce 6600 GT, 6600 и 6200. При этом производство видеоадаптеров, основанных на процессорах GeForce 6, увеличилось на 500%. Всего за девять месяцев этого финансового года фирма получила доход в размере \$1,44 млрд., что на \$90 млн. превышает показатели за аналогичный период прошлого года. Чистая прибыль составила \$52,3 млн. или \$0,30 на акцию (в 2004 году за тот же период эта сумма равнялась \$50,3 млн. или \$0,29 на акцию). - Д.К.

## "Казачи" помогут

### CDV рапортует о достижениях

CDV опубликовала отчет за третий квартал этого финансового года (по 30 сентября). За прошедшие три месяца компания получила доход в размере \$5,82 млн., что выше прошлогодних показателей на 23%. Правда, чистая прибыль снизилась.

И ведь всегда на русских надеются



свои самые жестокие и коварные планы. На этот раз бросить вызов Свету решил демон Alastor. Он хочет власти и могущества, но больше всего ему нужна свежая кровь...

Улучшенный движок игры: теперь все станет еще более красиво и пугающе!



Совсем недавно мы прошли все круги Ада вместе с бесстрашным воином Света, Дэниелом Гарнером, и победили одного из главных слуг Сатаны - Люцифера. Вместе с его уничтожением исчезла и угроза Апокалипсиса. Однако зло не дремлет, а лишь временно делает передышку, чтобы набраться сил, а затем снова попытаться осуществить



10 новых гигантских и разнообразнейших уровней, в том числе зловещий Парк Развлечений и Ленинград времен Второй Мировой.

4 новых вида оружия, сгруппированных в пары (например, огнемёт/полуавтоматическая винтовка)

2 новых мультиплеерных режима: "Hellish Mutation" и классический Capture the Flag.

www.akella.com



М.видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella"  
© 2004 "Dream Catcher",  
© 2004 "People Can Fly"  
Все права защищены  
Незаконное копирование преследуется  
игры с доставкой www.cdgames.ru  
Тех. поддержка: (095) 363-4612  
E-mail: support@akella.com  
Оптовая продажа: (095)363-4614  
представитель на Украине - "Мультитрейд"  
www.multitrade.com.ua



Акелла



лась на \$860 тыс. и составила всего \$0,5 млн. За девятимесячный период доход достиг \$16,36 млн. против прошлогодних показателей в \$15,37 млн., чистая прибыль составила \$1,86 млн. (в 2003 году за тот же период она равнялась \$5,58 млн.). К концу этого финансового года аналитики прогнозируют доход в районе \$21,08-21,7 млн. При этом в 2005 году доход с продаж должен увеличиться вдвое, благодаря выходу таких игр, как "Казаки 2: Наполеоновские войны", Codename: Panzers - Phase Two и "Блицкриг 2" - Д.К.

## Маленький минус лучше большого

### Midway выходит из кризиса



Издательство Midway отчиталось перед акционерами за третий квартал. Доход компании составил \$17 млн., тогда как 12 месяцев назад за аналогичный период было выручено лишь \$11,6 млн. (рост - 47%). Убытки равняются \$13,9 млн., что оказалось ниже изначально предполагаемой суммы на \$2,8 млн. (в прошлом году - \$23,3 млн.). Основными источниками пополнения кассы стали The Suffering и приставочная NBA Ballers. Годовой доход обещает добраться до планки в \$162 млн., но при этом ожидаются 20-миллионные убытки. Президент Midway Дэвид Цукер исполнен оптимизма: "Для игровой индустрии скоро наступит очередной переходный период, и на этот раз мы капитально к нему подготовились. Последний такой период прошел для нашей компании не совсем удачно. Мы упустили целую кучу возможностей завоевать важные отрасли рынка. Зато сейчас мы предпринимаем очень важные шаги, чтобы к 2007 году оканчаться на коне". - В.Ч.

## ... но перспективы светлые?

THQ беднеет и ждет "Сталкера"

THQ обнародовала отчетность за второй квартал текущего финансового года. С 1 июля по 30 сентября доход компании составил \$96,3 млн., убытки оказались в размере \$6,4 млн. (минус \$0.16 на акцию). Стоит отметить, что в прошлом году за аналогичный период доход издательства равнялся \$126,5 млн., а чистая прибыль - \$3,6 млн. (\$0.09 на акцию). Впрочем, финансовые аналитики изначально предрекали более крупные потери - по двадцать центов на акцию.

Стартовавшее 1 апреля первое финансовое полугодие принесло THQ \$184,5 млн., что повлекло за собой \$3 млн. убытков (\$0.27 на акцию). Несмотря на это, президент издательства Эдвард Зинсер планирует закончить финансовый год с доходом в размере \$680 млн. и таким образом получить ощутимую прибыль. Дело в том, что еще не подсчитаны денежки, полученные от успешных продаж Warhammer 40,000: Dawn of War и PC-версии комбатсима Full Spectrum Warrior, да и проданные 2,5 миллиона дисков The Incredibles тоже кое-что значат.

Из финансового отчета также стало известно, что релиз недавно приобретенной издательством гоночной аркады Juiced на-

Зачистка района от багов идет полным ходом



мечен на лето 2005 года, а дата выхода S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl переносится с первого квартала на май. Слова успокоения для многочисленных фанатов игры от руководителя PR-службы украинской компании GSC Game World: "Мы благодарны компании THQ за то, что она согласилась дать нам время, необходимое для реализации всего потенциала игры S.T.A.L.K.E.R. Учитывая высокую степень ожидания игры, а также то, насколько команда близка к достижению поставленной цели, мы посчитали нерациональным выпускать ее, пока мы полностью не уверены в стабильности, сбалансированности и интересности игры на каждом этапе. Это нелегкое для нас решение. Однако, в конечном итоге, я считаю его правильным, хотя, возможно, оно и огорчит некоторых игроков. Со своей стороны, мы можем лишь заверить их в том, что максимально эффективно используем отданное время, чтобы достичь наилучшего результата". - В.Ч.

## Копейка к копейке

Atari верит в светлое будущее



Глядя на скриншот из Pirates!, понимаешь, что у руля издательства стоят люди, разбирающиеся в тонкостях психологии рядового игрока

Похоже, издательство Atari начинает постепенно выходить из кризиса. В третьем квартале сего года доходы компании составили \$71,4 млн., что на 18% выше прошлогодних показателей. Увы, этого оказалось не достаточно для того, чтобы получить прибыль: расходы превысили доходы на \$16,89 млн. и отразились 14-центовым бременем на каждой акции. Впрочем, в прошлом году убытков за аналогичный период было на 14% больше. Руководство Atari не унывает и за три следующих месяца планирует увеличить доходы до \$160-175 млн. и извлечь из них \$15-20 млн. чистой прибыли. Стоит отметить, что руководству компании приходится экономить буквально на каждой мелочи. Например, в минувшем квартале финансирование иссле-



довательского отдела было урезано на \$6 млн. Помимо этого снижено количество издаваемой продукции. Если в этом году в свет вышло 75 игр, то в следующем их будет ровно 50. — В.Ч.

## То ли еще бюджет, когда выйдем Gothic 3!

JoWood рапортует об успехах



Думаете, очередная серия о персидском принце? Не угадали, это третья Готика

Австрийцы из JoWood подвели итоги за третий квартал этого года. С июля по сентябрь получено €12,5 млн. дохода, из которых чистой прибылью оказалось €1,2 млн. Это на 20% выше прошлогодних достижений. К декабрю компания собирается заработать €23-25 млн., а чистая прибыль должна достичь примерно €3 млн. В 2005 году JoWood планирует значительно пополнить свой банковский счет посредством выпуска Stargate, Gothic 3, SpellForce 2 и второй части Hotel Giant. — В.Ч.

## Half-Life 2 им поможет

Vivendi с нетерпением ждет четвертый квартал

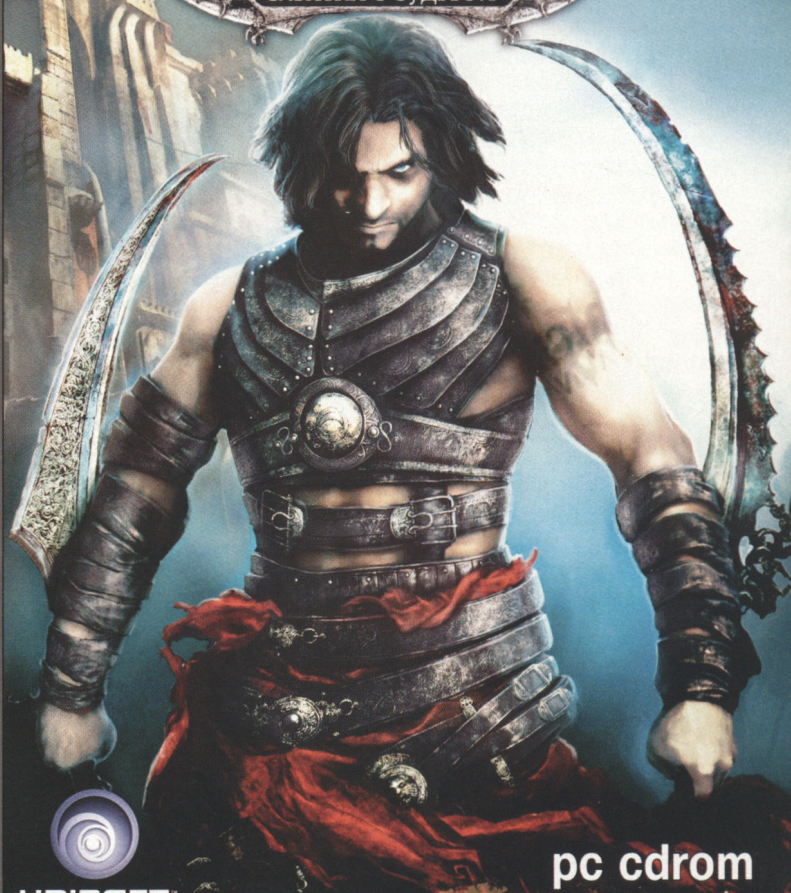


В WoW народ ломанулся толпами

Дела Vivendi Universal Games по-прежнему не желают идти на поправку. Об этом свидетельствуют подведенные финансовые итоги третьего квартала. По состоянию на 30 сентября доход издательства еле-еле добрался до \$81,3 млн., что на 18% ниже далеко не самых выдающихся прошлогодних результатов за аналогичный период. Правда, тогда вышли такие хиты, как Warcraft 3: Frozen Throne и Homeworld 2, а сейчас основным источником пополнения кассы стал приставочный The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. За девять месяцев оборот компании составил лишь \$211 млн. Впрочем, ситуацию коренным образом должны изменить продажи мегаблокбастеров Half-Life 2 и World of Warcraft. — В.Ч.

# Принц Персии

СХВАТКА С СУДЬБОЙ™



UBISOFT

pc cdrom

История игры начинается через несколько лет после окончания событий первой части. «Вернувшись в родной Вавилон, Принц обнаруживает, что за ним охотится сверхъестественное создание Dahaka – перевоплощение самой Судьбы, жаждущее лишь



одного: скорейшей смерти того, кто его потревожил. Принц позабыл, что во время спасения дворца султана, ему ненароком удалось прорвать единое Полотно Времени, вызвав тем самым в наш мир пришествие ужасного демона...



- Добавилась возможность управлять с двумя видами оружия одновременно
- Улучшена физика игры – движения героя станут еще более зрелищными, чем раньше.
- Значительно улучшена графика игры.
- Ну и, конечно же, новые виды монстров, оружия и гигантские локации.

www.akella.com



М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella", © 2004 "Ubisoft"  
Все права защищены.  
Незаконное копирование преследуется  
игрой с доставкой www.cdgames.ru  
оптовая продажа: (095)363-4614  
тех.поддержка - support@akella.com  
представитель на Украине - "Мультитрейд"  
www.multitrade.com.ua



АКЕЛЛА



## "Поле битвы" как поле чудес

**Battlefield приносит своим создателям хорошие деньги**

На оптимистичный лад настраивают экономические показатели Digital Illusions CE. В этом году шведская компания заработала с первого по третий квартал €19 млн. (по сравнению с аналогичным периодом 2003 года, произошла прибавка на 23 процента), а чистая прибыль составила €4,6 млн. Данный показатель обставляет прошлогодние доходы на 30% благодаря невероятно высокому уровню продаж игр серии Battlefield, чей совокупный тираж перевалил за отметку в 4,4 млн. Так, Battlefield Vietnam чуть-чуть не хватило до преодоления планки в миллион копий.

В финансовом отчете Digital Illusions CE также поведала о сумме, которую она выделила на приобретение нью-йоркской конторы Trauma Studios (разработчик мода Desert Combat к Battlefield 1942) – \$500 тыс. Сейчас сотрудники Trauma Studios всю корпят над некой секретной игрой, которая строится на новеньком графическом движке от Battlefield 2. Все что о ней известно, – ориентировочная дата релиза – конец 2006 или начало 2007 года. – В.Ч.



"Сержант, в следующем году мы должны заработать еще больше денег"

## Не ходите девки в хакеры

**Геймс борется с корпоративным злом**

White Knuckles Games анонсировала Singularity – киберпанковский шутер от третьего лица с элементами RPG. Как и положено продуктам подобного жанра, действие развернется в эпоху высокого развития электронных технологий. Разумеется, власть на Земле окажется сконцентрированной в руках нескольких огромных корпораций.

Запланировано сразу два главных персонажа. Первый – юная хакерша по имени Тали Гейтс (символическая фамилия, не правда ли?). В ходе очередной зачистки трущоб она была поймана сотрудниками корпорации "Транстар" и стала частью их огромного эксперимента. В голову девушки вживили нейростимулятор, и теперь она занимается тем, что в течение 20 часов в сутки отлавливает хакеров. К 19-ти годам такой бешеный ритм работы дал о себе знать. Нашпигованный электроникой мозг стал все чаще сбоить. Поэтому руководство корпорации приняло решение попросту сдать Гейтс в утиль. Второй персонаж – сидящий за решеткой главарь уличной банды подростков Дамеон Гейдж. Именно ему и Тали суждено стать главными актерами кровавого спектакля. Вместе с другими пленниками, "Транстар" помещает наших героев в фирменный автобус и, дабы очернить своих конкурентов из корпорации "Енком", инсценирует вооруженное нападение. Что из этого получится, мы узнаем во второй половине 2005 года после релиза Singularity. – В.Ч.

**Что за панк без ирокеза!**



## Алло, мы ищем таланты

**Gearbox испытывает дефицит кадров**

Похоже, сотрудники Gearbox Software изначально переоценили свои возможности. Иначе чем объяснить тот факт, что к разработке милитаристического шутера от первого лица Brothers in Arms компания привлекает студентов технических вузов и хорошо зарекомендовавших себя создателей модов? Сейчас руководство компании занято поиском непрофессиональных дизайнеров уровней, программистов и специалистов по 3D-моделированию. В ближайшее время с целью розыска молодых дарований будет запущена специальная программа под названием COGS (Contractors of Gearbox Software). Найденные с ее помощью специалисты будут трудиться над официально не анонсированной Brothers in Arms 2. О том, что данный проект уже находится на стапелях, сообщил военный консультант Gearbox Software полковник Джон Антал. На своей лондонской пресс-конференции он сказал следующее: "Да, мы работаем над сиквелом. Мы хотим проследить за тем, как сложится судьба главного героя сержанта Мэтта Бакера на протяжении всей Второй мировой. Нам кажется, что комьюнити обязательно захочет увидеть продолжение истории, о которой мы расскажем в первой игре". Также Антал заявил, что во второй части планируется высадка десанта на территории оккупированной фашистами Голландии и сражение при Балге. – В.Ч.

**Brothers in Arms. Спасайся, кто может! Студенты деревню смоделировали!**

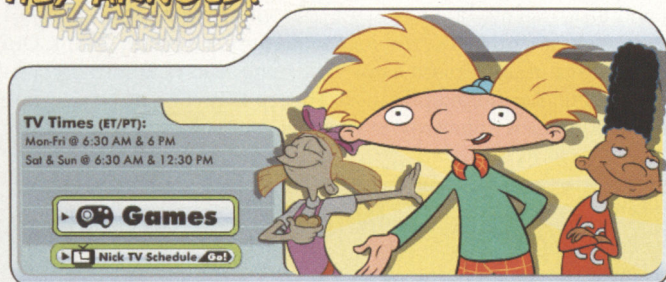




# Все лучшее — детям

THQ обновила права на "игроизацию" детских передач

HEY ARNOLD!



TV Times (ET/PT):

Mon-Fri @ 6:30 AM & 6 PM

Sat & Sun @ 6:30 AM & 12:30 PM

Games

Nick TV Schedule

THQ продлила до 2010 года очень выгодный контракт с популярным телеканалом Nickelodeon. По его условиям, издательство за \$75 млн. получило эксклюзивное право создавать игры по мотивам известных детских передач. В опубликованном по этому поводу пресс-релизе рулевые THQ утверждают следующее: "Это соглашение позволит нам выпускать игры, предназначенные для детей от 6 до 14 лет, в основу которых ляжет интеллектуальная собственность Nickelodeon. Приобретенные права распространяются, как на уже существующие творения, так и будущие мультипликационные сериалы и полнометражные анимационные фильмы". — В.Ч.

## Объединение Японии

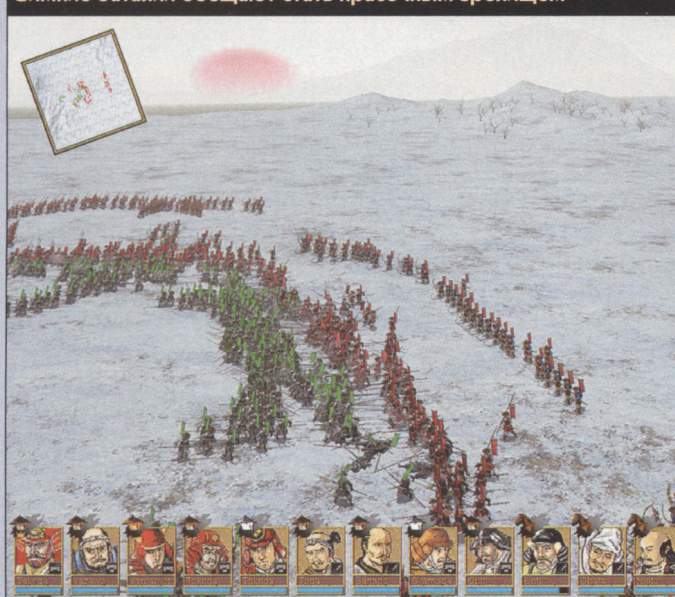
Takeda 2 будет что показывать

Magitech Corporation анонсировала Takeda 2. Как и первая часть, сиквел предлагает окунуться в эпоху японской феодальной раздробленности и "огнем & мечем" объединить под своим началом все воинствующие кланы. На сей раз действие развернется в 15-16 веках в так называемый период Сенгоку (1482-1558).

Принципы построения геймплея больше всего смахивают на популярный стратегический сериал Total War. Вы контролируете не горстки юнитов, а полноценные подразделения. К 2005 году они научатся держать строй, а также обзаведутся очками морали и усталости. Пожалуй, самая интересная новинка — это цепочка отдачи приказов. Сначала команды направляются к старшим офицерам, а те, в свою очередь, передают ваши слова младшим по званию.

Стоит отметить, что первый Takeda вырос из любительского проекта, который стал одним из победителей Independent Games Festival 2001. За три года разработчики подтянули качество графики, которая все же не дотягивает до красот Rome: Total War. — В.Ч.

Зимние баталии обещают стать красочным зрелищем



American McGee's

# SCRAPLAND

Хроники Химеры



Главный герой игры — робот-гуманоид по имени D-Titus Debris решил прекратить свои скитания по Вселенной и в кои-то веки найти постоянную работу. Для этой цели он решает посетить Chimera — главный

город планеты роботов Scrapland. Однако он даже не подозревает, в какой безумный водоворот событий его вовлечет судьба-злодейка... Если вам по душе свобода игр GTA-серии, научная фантастика и здоровый юмор, то Scrapland однозначно для вас.



- Полная свобода действия и свобода передвижения в пределах гигантского мегаполиса.
- Лихо закрученный сюжет, который не даст вам заскучать ни на минуту.
- Безграничные возможности модификации собственного летательного аппарата.
- Способность главного героя превращаться в одного из 15 роботов, каждый из которых обладает уникальными способностями.

www.akella.com



М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella"  
© 2004 "Enlight Software"  
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.  
Игры с доставкой www.cdgames.ru  
Тех.поддержка: (095) 363-4612  
E-mail: support@akella.com  
Оптовая продажа: (095) 363-46-14  
Представитель на Украине - "МультиТрейд"  
www.multitrade.com.ua



Акелла



## Звездная трибуна

На слете девелоперов ожидается неплохая компания

Объявлена дата проведения Game Developers Conference 2005, а также оглашены фамилии некоторых специально приглашенных "лекторов". Отмечающий в этом году свое 16-летие фестиваль пройдет с 7 по 11 марта в Сан-Франциско в Moscone Center. Уже сейчас известно, что в конференции собираются принять участие такие титаны игровой индустрии, как Питер Молинье, Тим Суини, Уоррен Спектор и Уилл Райт. — В.Ч.

В прошлом году семинары проходили именно таким образом



ВСТАТЬ. СУД ИДЕТ!

## Что-нибудь да обломится

Вымогательство по-американски

**McKool SMITH**  
A PROFESSIONAL CORPORATION • ATTORNEYS

В конторе работает около 70 адвокатов, которые защищают интересы порядка 500 компаний

Некая тexasская юридическая контора McKool Smith обратилась в суд с заявлением, в котором она обвиняет 12 крупнейших игровых издательств в нарушении авторских прав в области создания алгоритмов трехмерной графики.

В числе прочих тень пала на Electronic Arts, Take Two Interactive, Vivendi Universal Games и Activision. Истец заявляет, что ему принадлежит патент 1998 года, в котором закрепляется исключительное право на применение загадочной технологии по организации управления выводимым на экран монитора трехмерным изображением. Получается, что все до единого компьютерные игры нарушают данное право, а ведущие компании должны понести за это наказание по всей строгости американского закона. В общем, McKool Smith таким нехитрым способом попросту пытается, извините за сленг, "на шару срубить целую кучу бабла". Обвиняемые издательства тут же врубили защитный механизм и привлекли на свою сторону целую кучу ведущих адвокатов. Те, посоветовавшись, признали иск высосанным из пальца, а приложенную к нему ксерокопию патента смехотворной филькиной грамотой.

## Oni 2? Вполне возможно

Bungie делает выбор

Bungie собирается возродить находящийся вот уже три года в заморозке проект Phoenix. Джо Стейтен, отвечающий в Bungie за производство заставок, сообщил, что он уже приступил к работе над игровыми роликами. Причем не только к фантастическому экшну Phoenix, но и к Oni 2. Косвенно реанимация подтверждается тем, что в своих многочисленных интервью студийный менеджер Bungie Питер Парсонс не перестает утверждать, что следующим проектом станет все что угодно, но только не Halo 3. — В.Ч.

Новогодний подарок от Bungie



На этом жадные до легкой наживы юристы не остановились. Спустя несколько дней от McKool Smith последовал новый иск, где тexasцы уже "наезжают" на 19 богатейших фирм, специализирующихся на производстве высокотехнологичного компьютерного "железа". Только теперь в качестве доказательства приведено аж шесть патентов. Например, один из них носит название "Методы и средства модификации цветных изображений". В 1992 году он был выдан фирме Tektronix, которая в последствии продала его находчивым адвокатам.

Самое интересное, что в этом деле McKool Smith придерживается той же тактики, что и в случае с производителями игр: угроза доведения дела до судебного разбирательства и получение компенсации во внесудебном порядке за отзыв иска. В списке "нарушителей" засветились Acer, Hewlett Packard, Dell, IBM, Toshiba, Fujitsu, Matsushita, JVC и Sharp. Если учесть, что в США тяжбы делятся долгое время и обходятся очень дорого, не исключен вариант, что "обвиняемые" попросту предпочтут скинуться вымогателю на "успокоительное". Это будет стоить куда дешевле, чем гонорары адвокатов и испорченные нервы акционеров. — В.Ч.

## С богатыми не судись?

EA обвиняется в нарушении трудового законодательства

Громкий скандал разгорелся вокруг условий труда в игровой индустрии. История началась с того, что на просторах интернет-сервиса LiveJournal появи-

лось обличительное письмо. Его автор (кстати, он пожелал остаться неизвестным) высказал целый ряд претензий относительно внеурочной работы в стенках могущественной североамериканской компании. Если верить анониму, то сотрудники многочисленных студий Electronic Arts работают семь дней в неделю по 12-13 часов день, но при этом не получают за сверхурочные часы ни цента. Дело доходит до того, что по выходным хорошо зарекомендовавших себя девелоперов отпускают домой чуть пораньше. В общем, налицо явное нарушение трудового законодательства, тогда как руководство издательства наивно полагает, что подобное положение вещей является нормальной практикой.

Публикация получила огромный резонанс в игровой прессе. Как в онлайн-вой, так и в печатной. Чуть позже к скандальному посту на LiveJournal присоединилось еще несколько человек, представившихся сотрудниками EA. Одни дополнили обескураживающую информацию новыми доказательствами, другие же, наоборот, рьяно доказывали, что драконовские меры со стороны руководства — всего лишь страшные сказки. Хотя ни для кого не секрет, что во многих девелоперских конторах во время авралов люди днюют и ночуют в офисных стенах.

Портал Gamespot копнул поглубже и обнаружил, что дизайнер The Sims 2 Джейми Киршенбаум еще в июле подал в суд исковое заявление, в котором он просил предоставить ему компенсацию за сверхурочную работу. Сейчас его делом занимается адвокат Роберт Шуберт

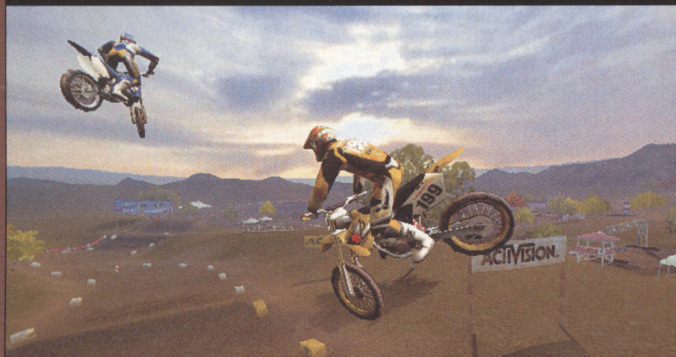


## Я и мой байк

Короли мотокросса перебираются на PC

Мотосимулятор MTX: Mototrax в самое ближайшее время будет портирован на PC канадской студией Veepox. Причем разработчики оригинальной приставочной версии из Left Field Productions выступят в роли консультантов, а изданием займется компания Aspyr Media. В игре геймеру дадут поиграть за короля мотокросса Трэвиса Пастранса и дюжину других профессиональных спортсменов. Суть MTX: Mototrax проста: в режиме карьеры необходимо как можно лучше выступить в рамках различных соревнований и на заработанные деньги закупить кучу наворотов для своего байка. Если этот способ времяпровождения покажется скучным, то в игре предусмотрен специальный редактор трасс. — В.Ч.

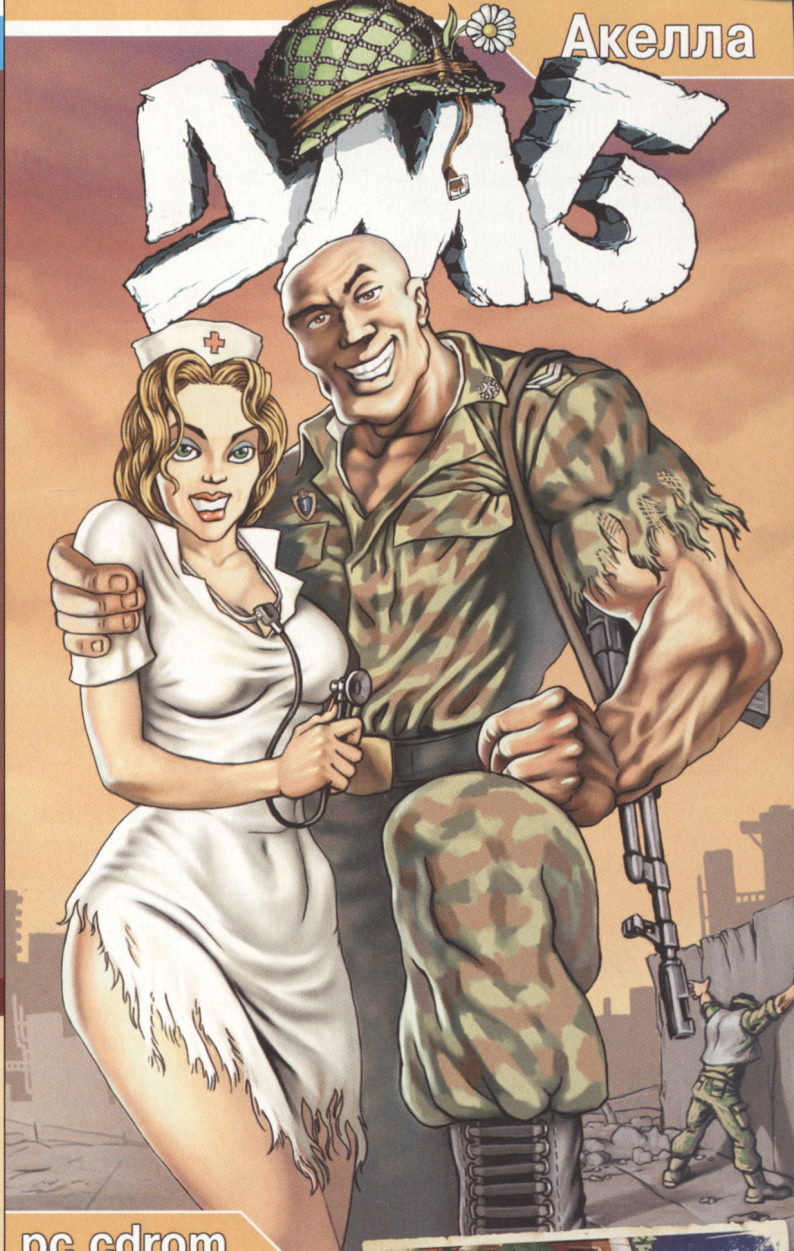
Высоко прыгнуть — это только полдела. Главное — удачно приземлиться



из маленькой юридической фирмы Schubert & Reed. Воодушевленные манифестом неизвестного разработчика, несколько сотрудников Electronic Arts намерены превратить данный иск в групповой. В нем ответчику будет предъявлен целый ряд серьезных дополнительных обвинений.

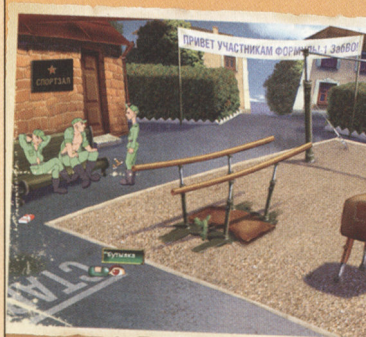
Хотя не все так гладко, как может показаться на первый взгляд. Для того чтобы подать коллективный иск, необходимо предварительно доказать, что данные товарищи работали в одном и том же коллективе. Шуберт утверждает, что сделать это будет очень не просто, так как юристы EA постоянно вставляют ему палки в колеса.

Образовавшийся конфликт разросся до таких размеров, что издательство срочно занялось поиском маститых адвокатов, специализирующихся в области трудового права. Ситуацией не на шутку обеспокоилась международная Ассоциация разработчиков игр (IGDA). На ее официальном сайте появилось открытое письмо к разработчикам, в котором ассоциация призывает всех боссов от игровой индустрии уделять как можно больше внимания условиям труда. Свои слова она подкрепила статистикой из недавно проведенного исследования. Выяснилось, что по различным причинам 61 процент девелоперов трудится сверхурочно, из них 43 процента постоянно испытывают стресс. Примерно одна треть респондентов не собирается оставаться в игровой индустрии на долгое время, поэтому они находятся в постоянном поиске иных источников заработка. Впрочем, IGDA не пытается свалить всю вину на алчных руководителей и объясняет сложившуюся ситуацию еще и тем, что зачастую сами разработчики не способны толком организовать свой труд. — В.Ч.



pc cdrom

В один не такой уж прекрасный день простому российскому парню Лехе Чайкину пришла повестка из военкомата, и юный раздолбай отправился защищать Родину. В воинской части помимо строевой ходьбы и физических упражнений



его ждут увлекательные приключения, новая любовь в лице медсестры Кати и разоблачение коварного заговора с участием коррумпированного генерала и арабских террористов...



- ★ Игра в лучших традициях российских рисованных квестов
- ★ Неожиданные повороты сюжета
- ★ Тонкий юмор и злободневная сатира

www.akella.com



© 2004 "Akella"  
Все права защищены.  
Незаконное копирование преследуется  
игры с доставкой [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru)  
оптовая продажа: (095)363-4614  
тех.поддержка - [support@akella.com](mailto:support@akella.com)  
представитель на Украине - "Мультитрейд"  
[www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)





## Минус Дентон плюс Лариска

Уоррен Спектор отправился  
в свободное плавание

Один из самых маститых разработчиков компьютерных игр Уоррен Спектор оставил кресло директора компании Ion Storm. В прошлых выпусках новостей мы вам рассказывали о том, что все идет именно к такому варианту развития событий. Увы, сейчас мы вынуждены констатировать уже официально свершившийся факт. По версии Eidos Interactive, создатель сериалов System Shock, Deus Ex и ряда других хитовых игр покинул пост из-за, цитируем, "личных дел вне пределов компании". При этом британское издательство подчеркивает, что оно по-прежнему плодотворно сотрудничает со Спектором. Следовательно, опять подтверждаются слухи о том, что Уоррен принимает активное участие в разработке седьмой части Tomb Raider, зреющей в недрах студии Crystal Dynamics. — В.Ч.



Уоррен Спектор

## Сделка оформлена

Majesco издает шведский экшн

Шведская компания Starbreeze Studios (создатели приставочного хита Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, релиз которого на PC состоится 17 декабря) заключила взаимовыгодный договор с издательством Majesco. По его условиям первая сторона обязуется создать некую секретную кроссплатформенную игру жанра action, а вторая займется ее распространением на территории США. Первые шаги в этом направлении были сделаны еще в августе, а недавно процесс переговоров завершился заключением соглашения. Комментарий президента Starbreeze Studios Йохана Кристианссона: "После успеха "Риддика" многие крупные издательства

захотели сотрудничать с нами. Мы установили наш выбор на Majesco из-за отличной репутации компании - другие разработчики отзываются о ней

исключительно хорошо. Мы рады, что выбрали партнера, который поможет нам порадовать игровую публику проектом следующего поколения". — В.Ч.

Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay. Отвертка в спину — лучшее решение



## Реклама — двигатель торговли

Ролики для "Парии"



В Pariah можно будет прокатиться на различных транспортных средствах

Известная голливудская студия Mojo LLC трудится над рекламными роликами к футуристическому шутеру от первого лица Pariah. В портфолио Mojo - работа над трейлерами "Матрицы", третьего "Терминатора", "Последнего самурая" и "Трои". Первая из четырех запланированных агиток к Pariah уже появилась на американских телевизионных экранах, оставшиеся три выйдут до марта 2005 года. Именно на этот месяц назначен релиз игры. Напомним, что в ней геймеру предстоит примерить на себя окровавленный халат доктора Джека Мэйсона, которому после космического кораблекрушения вместе со своим пациентом необходимо за 16 часов выбраться с территории неизвестной планеты, кишмя кишущей врагами. — В.Ч.

Кадр из ролика





## UEFA стремится на экраны мониторов

Официальный симулятор Лиги чемпионов выйдет в феврале



Electronic Arts заключила с УЕФА соглашение, предоставляющее издательству право использовать в продуктах тематику Лиги чемпионов. Стоит заметить, что подобные договоры для Electronic Arts не в новинку. Раньше в серии FIFA Football от EA Sports была доступна не только Лига чемпионов, но и Кубок УЕФА. Сейчас издательство не намерено возобновлять былые традиции, и желает извлечь из сделки с УЕФА как можно больше прибыли. Поэтому приготовьтесь увидеть 4 февраля на полках магазинов абсолютно новый спортивный симулятор под названием UEFA Champions League 2004-2005, создание которого поручено EA Canada. — В.С.

## Шесть номер четыре

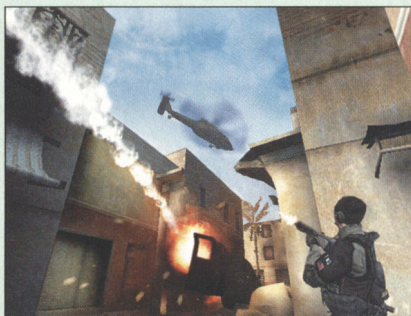
По весне будет новая радуга

Ubisoft анонсировала новый тактический шутер Tom Clancy's Rainbow Six 4 от прославленных разработчиков из Red Storm Entertainment.

В этом эпизоде нам вновь предстоит вести в бой команду "Радуги 6", самого элитного международного отряда по борьбе с терроризмом, на незнакомой территории, чтобы предотвратить угрозу применения биологического оружия массового поражения. Однако ставки возрастают — загадочной террористической организации, которая нам противостоит, хорошо известно о существовании не только самой "Радуги 6", но и о конкретных ее бойцах. Так что организации, которая до этого защищала других, теперь и самой приходится обороняться.

Вот только несколько настораживают заявления о новой концепции одиночной игры. Кроме обещаний запутанного и захватывающего сюжета, свойственного играм от Тома Кленси, речь так же идет о том, что играть мы сможем за одного из двух персонажей: Динга Чавеза, бесстрашного лидера "Радуги 6", и нового снайпера Дитера Вебера. Также говорится о том, что в миссиях нас будут сопровождать до трех бойцов под командованием AI. Всего же помощников будет десять. Каждый из них может специализироваться по одному из трех направлений. По сравнению с предыдущими частями — не густо. Посмотрим, как оно будет в деле.

Кроме этого разработчики обещают качественную графику, честную физику, новое оружие и снаряжение. Хотя с учетом того, что игра выйдет на Xbox, PlayStation 2 и PC одновременно, ожидать чего-то сногшибательного вряд ли стоит. Релиз состоится достаточно скоро — весной 2005 года. — А.И.



## Наши университеты

Художник текстур с дипломом

Из Чебоксар пришла новость о том, что Чувашский государственный педагогический университет им. И.Я. Яковлева в ноябре открыл хозрасчетные курсы подготовки художников по созданию компьютерных игр, на базе художественно-графического факультета. Курс рассчитан на 2 года обучения. Прием на курсы производится на конкурсной основе, необходимое условие — наличие художественного образования. Как заявляют представители факультета, "... набор проводится в порядке эксперимента, так как опыта подготовки таких специалистов у нас нет, но очень хочется попробовать". — К.П.

## Eidos на грани

Лару Крофт продадут в рабство



К сожалению, при решении финансовых проблем главные достоинства Лариски не помогут

Eidos объявила о своих финансовых трудностях, из-за которых свободное плавание команды, подарившей нам Лару, близится к финишу. По заявлению представителей фирмы, даже высокие продажи Shellshock: 'Nam 67 не смогут удержать Eidos на плаву, ей банально не хватает реальных денег. К сожалению, в последнее время в финансовых отчетах компании наблюдается достаточно грустная картина: доходы снижаются, чистой прибыли практически нет, да еще и задержан до следующего года выход потенциального хита Championship Manager 5. А настоящее время Eidos разрабатывает Project: Snowblind, Imperial Glory, Just Cause, 25 to Life, Commandos: Strike Force, Hitman: Blood Money и очередную серию Tomb Raider. Как сообщается, Eidos уже нашла покупателя, имя которого пока не называется, и, возможно, в скором времени она потеряет свою независимость. — Д.К.

## За игру сажают в тюрьму

Postal 2 запрещен в Новой Зеландии

Новозеландская организация Office of Film and Literature Classification (OFLC), которая занимается "классификацией материалов, доступ к которым должен быть ограничен или запрещен", после целого года разбирательств запретила распространение игры Postal 2 на территории страны. Официальное заключение звучит так: "Игра разработана для того, чтобы позволить игроку проверять, сколько насилия и оскорблений он или она в состоянии причинить людям". Так что теперь любого владельца копии Postal 2 на территории Новой Зеландии ожидает штраф в \$1400, а продавцов — штраф от \$14 тыс. до \$38 тыс. или год тюремного заключения. — А.И.



# Сказка №1

## Человек с монтировкой

“Городскими мифами”, “городскими легендами” называют непроверенные сведения о различных случаях, истории, которые обычно передаются из уст в уста в течение многих лет под видом реально произошедших событий. При этом рассказчик настаивает на их истинности, в которой уже невозможно удостовериться.

## Half-Life 2

★ Жанр FPS ★ Издатель Vivendi ★ Разработчик Valve Software ★ Рекомендуется Pentium 4 2,4 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. АТІ ★ Сайт [www.half-life.com](http://www.half-life.com)



### Закондованное место

Леденящую кровь историю рассказал мне знакомый, кандидат наук и уважаемый доцент, еще год назад работавший на одном из подмосковных ЗАТО, человек интеллигентный и истинный приверженец научного подхода. Ему же об этих событиях стало известно от своего непосредственного руководителя, который, в свою очередь, подслушал ее в кабинете начальника отдела снабжения. Неизвестно, где узнал ее начальник отдела снабжения, однако человек этот имел хорошую репутацию и вряд ли бы стал что-то выдумывать. Так или иначе, но каждый участник этой цепочки полностью уверен, что случившееся — чистейшая правда. Склонен так считать и ваш покорный слуга. Хотя, справедливости ради, все же нужно признать, что описываемые события имеют некий, едва уловимый, мистический окрас...



Эта история появилась совсем недавно, но уже распространилась в среде старших и даже ведущих научных сотрудников Закрытых Административно-Территориальных Образований. Она повествует о проклятии одаренного ученого Гордона Фримена, физика-теоретика, бесследно пропавшего во время жуткого научного эксперимента где-то в Мексике около пяти лет назад. Поговаривают, что с тех пор его неупокоившаяся душа бродит по самым секретным лабораториям мира, появляясь, то тут, то там, и все время предшествует большой беде. Этот человек исключительно молчалив и все время без видимой причины носит с собой красную монтировку. Немногие видели его, а многие из тех, кто видел, сошли с ума или вовсе исчезли при невыясненных обстоятельствах. С его личностью связано много жутких историй. Одна из них случилась под Рождество в закрытом городке на территории какой-то из стран бывшего социалистического лагеря. Это была очень странная зима, когда не выпал снег и не замерзли окрестные водоемы. В ту пору в этом городе появился странный человек. Человек с монтировкой.

Всекие ужасы творятся в закрытых военно-исследовательских городках. Но такого, что случилось в “Городе 17”, ныне полностью стертом с лица планеты, не было нигде. Это был очень тихий и даже красивый городок, в котором трудились самоотверженные ученые, работавшие над созданием первого в мире телепортатора. Глава

местной администрации, бывший директор ведущего НИИ района, выходец из Америки, был очень талантливым руководителем, сумевшим довести дисциплину горожан до совершенства. Все в городе были счастливы и тянулись к единой цели. Пока не настала та злополучная бесснежная зима, когда в один будничный день ступил

Красота, которая вскоре превратится в ад







Жители сельской местности недоверчиво отнеслись к человеку на самоделке и вызвали полицию

на перрон городского вокзала человек, известный как Гордон Фримен. Надо заметить, что и до описываемых тут событий о “человеке с монтировкой” ходили легенды. Но почти никто в них не верил. Это было что-то вроде байки, мифа, над которым неплохо посмеяться за кружечкой пива, но не более того. Однако, были и такие, кто в глубине сознания верил (или хотя бы мечтал) в то, что такой человек существует. Обычно это были молоденькие ассистенты, наизусть знавшие наивную сказку о событиях в Мексике и эксперименте, который открыл портал в иное измерение. Такие люди, по слухам, прожили дольше всего.

Многие видели, как странного вида человек бродил по городу. Перемещался он неспешно, оглядываясь и изучая каждый миллиметр пространства. Иногда подходил к служителям закона, которые отталкивали и отгоняли его.

Затем видели, как он убегает по крышам, преследуемый полисменами. Среди граждан пошла слухи: “Это он”, “Это Фримен, Прокладавающий путь”, “Это знамение”. Или более пессимистично: “Это конец...” Говорят,



что товарищи из опального научного кружка Black Mesa East даже сотрудничали с этим человеком, приютили его, попали под влияние его неординарной личности и стали помогать ему в достижении никому неведомой цели. Называют и конкретные имена: доктор Илай Вэнс, доктор Исаак Кляйнер, неуловимый охранник Барни Калхун и, конечно, мятежница и красотка Эликс Вэнс. С именами этих людей связаны последние дни “Города 17”.

Вскоре после этих событий Фримен был замечен на городских каналах, которые с опаской обходят местные жители. В индустриальном районе гремели взрывы и кружили патрульные вертолеты. Некоторые видели, как с грохотом рухнула гигантская труба одного из заводов. Гражданским



Выжившие представители полиции рассказывают, что Гордон пытался скрыться в канализациях

ничего не сообщалось, но многие перешептывались, что, дескать, Гордон использует глассер для ухода от наступающей его погони. Горожане, которые находились в то время недалеко от каналов, рассказывали, что видели человека в защитном костюме, который зачем-то тягал огромные ящики и нырял под воду с пластиковыми баками в охапку. Некоторые даже подумали, что это какой-то физик-практик, вспомнивший о славных временах Архимеда и Ньютона, ставит очередной эксперимент на натуре. Отсюда и пошел слух о том, что Гордон как ученый имел пристрастие именно к прикладным дисциплинам, не любил и не уважал теорию, за что и был обречен на вечные скитания по научным лабораториям, где подобное пренебрежение научными знаниями приводило людей к катастрофе. Впрочем, в эту часть истории мало кто верит.

После этого город прожил спокойно еще несколько дней. Говорили даже,



Так представляют себе события той ночи кандидаты наук, которым рассказывали эту историю...





что обошлось. Говорили, и пробивали себе разрешение на выезд. В городе начинались народные брожения. Кто-то кинул клич, что именно проводимые под эгидой власти эксперименты привели к беснежному климату. Что воздух втайне от людей заменяют какой-то гадостью. Многие вышли на улицы.

## Ночь перед Рождеством

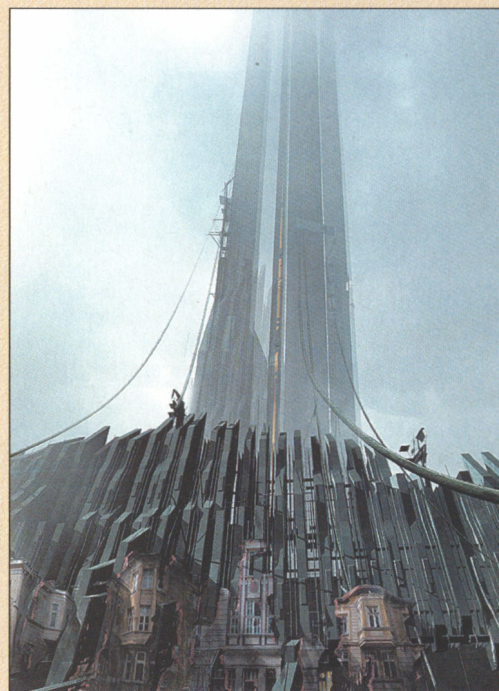
Но на этом, конечно, загадочные события не закончились. А лишь временно перекинулись в расположенный поблизости шахтерский городок. В предрождественскую ночь там случился сущий кошмар, увидеть который и при этом уцелеть довелось единицам...

Рэвенхолм и раньше пользовался у местных жителей дурной славой. Некогда бывший небольшим самостоятельным селением на окраине "Города 17", после неудачного физико-биологического эксперимента он был по понятным причинам оставлен и закрыт. Лишь один человек не смог покинуть город — отец Георгий, батюшка местной церкви. Впрочем, вскоре после закрытия Рэвенхолма он сошел с ума, наставил на улицах странных ловушек "от нечистой силы" и периодически устраивал там какие-то крестовые походы и прочие безобразия, от которых человека интеллигентного попросту воротит. Неудивительно, что тень "ученого с монтровкой" промелькнула и там. Поговаривают, что в ту ночь встали

покойники на кладбище, а заброшенные дома наводнили монстры и инопланетные создания. До самого утра над Рэвенхолмом висело зарево от пожаров, слышались выстрелы и нечеловеческие вопли. Когда, спустя два дня, несколько смельчаков пробрались в город, чтобы посмотреть, что там стряслось, то их взорам предстала поистине зловещая картина. Повсюду на улицах были расставлены ужасные, нечеловеческие ловушки, порождение больной фантазией отца Георгия, которые были приведены в движение той самой ночью. Гигантские вентиляторы на телегах все еще вращались, разбрызгивая скопившуюся на лопастях кровь, всюду валялись куски мяса, порубленные тела зомби и каких-то неизвестных существ. Зловеще поскрипывали подвешенные на стальных тросах "Волги", днища которых были все красные. Тут и там из деревянных построек торчали диски циркулярных пил, которые, видимо, металась кем-то с ужасающей силой. Горел выходящий из труб газ, превращая в пепел десятки валяющихся на земле тел. Всюду чернели следы взрывов, стены были все испачканы, будто кто-то остервенело кидался жестяными банками с краской. Гильзы от шотгана покрывали землю слоем толщиной в четыре пальца!

Смельчаки замерли, не решаясь даже заговорить. И тут за их спинами послышалось ужасное сопение. А затем страшный голос пронесся по опустевшим переулкам: "Упокойтесь с миром, дети мои!"...

Ребят нашли на следующее утро в каналах рядом с городом. Один из них ослеп от страха и



больше никогда не разговаривал. Другой, поседевший в двадцать пять лет, бессвязно изложил эту историю.

## Страшная месь

Следующая часть истории весьма противоречиво излагается разными рассказчиками. Некоторые считают ее самым несурзным событием той зимы, но большинство все же склонны считать ее правдоподобной, хотя и немного приукрашенной. Говорят, что первый раз ее рассказал один из участников тех событий, который вскоре после этого был пожизненно заключен в психиатрическую больницу.

Прошло несколько дней, но шумиха в "Городе 17" не стихала. Людям по-прежнему мерещилась фигура человека с монтровкой в руке, которая сновала то тут, то там, увлекая за собой толпы "верующих в абсолютную свободу". Кто-то видел его рассекающим на багги на пляже за пределами города, кто-то мельком встретился с человеком с монтровкой в заброшенной городской тюрьме... Потом многие участники мятежа рассказывали что, дескать, во главе их отряда стоял сам Гордон Фримен и лично вел их на баррикады! При этом они затруднялись дать ответ на вопросы о том, какие

А так доктора наук...



Но на самом деле все было еще ужаснее!





## ТЕЛЕФОННЫЕ КАРТЫ "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ"

- большой выбор номиналов

- первые 7 сек. - **БЕСПЛАТНО**

- удобная и надежная связь

- бесплатная доставка

- посекундная тарификация

### ВЫГОДНЫЕ ТАРИФЫ:

карта "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ - 10" обеспечивает:

- более **100 минут** разговора с различными регионами России

- или **130 минут** разговора с Израилем

- или **150 минут** разговора с Европой, Америкой, Канадой, Австралией

- или более **300 минут** разговора с Москвой или Санкт-Петербургом

"ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - Санкт Петербург

Россия, 196105, Санкт-Петербург,

ул. Кузнецовская, д. 52,

корп. 8, литер "Ж"

тел./факс: +7 (812) 970-1834

+7 (812) 326-1286

www.telekom.ru

e-mail: spb@telekom.ru

ЗАО "ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - МОСКВА

Россия, 125319, Москва,

4-я ул. 8 Марта, 3

тел.: +7 (095) 777-2459

+7 (095) 777-2477

факс: +7 (095) 152-4641

www.telekom.ru

e-mail: sale@telekom.ru



Просто купить, легко звонить!

С января 2004 года работают  
справочно-информационные услуги  
(справочная двух столиц, анекдоты, гороскопы)



именно приказы получали от своего "предводителя" и как именно координировали свои действия. Одни рассказывали, что Фримен вел их в атаку на страйдеров и сам лично уложил пятнадцать штук таковых. Другие сообщали о том, что Гордон с помощью какой-то странной "гравитационной пушки" разминировал минные поля и зачищал здания от штурмовиков. Не было единства и насчет того, каким оружием пользовался всенародный вождь. Некоторые утверждали, что видели у него в руках армейскую штурмовую винтовку, другие уверяли, что с открытым ртом созерцали как Фримен виртуозно пользуется ракетницей и палит без остановки из пистолета-пулемета, одновременно закидывая врагов ручными гранатами. Не удивительно, что были и такие, которые с пеной у рта доказывали, что воочию наблюдали, как Гордон накин-

нулся с одной лишь монтировкой на целую роту солдат и через минуту все враги "Свободного Человека" бездыханно полегли у его ног. Было похоже, что этот человек мстит этому городу, мстит тем, кто его преследовал, мстит остервенело и рьяно, уже забыв о своей первоначальной цели. Как мстит солдат на войне за своих погибших товарищей, уже не думая о победе. Видимо, это чувство передавалось и последователем Фримена, из-за чего весь город вскоре погрузился в пучину хаоса.

Правительство задействовало специальные отряды элитных солдат, одетых в крепкую броню и вооруженных штурмовыми винтовками, страйдеров, боевые корабли. Но ничто не могло остановить этого человека, он как ледокол прорубался сквозь препятствия, сметая все и вся со своего пути. Заверениям главы администрации,

В Городе 17 тогда развернулась настоящая война







О загадочности фигуры Фримена говорит и тот факт, что ему удалось приручить несметные полчища диких животных



Так обычно изображают последователей Гордона Фримена...

убеждавшего сограждан, что Фримен - безумец и анархист, уже никто не верил. Люди громили дома, сносили заграждения и воздвигнутые полицией стены. В окна со снайперами летели гранаты, рушились мосты и выламывались запертые двери. С грохотом падали стены домов, будто сам Спилберг ставил здесь свой очередной блокбастер. В городе развернулась настоящая война, масштабная, кровопролитная, интенсивная. Число жертв, как с той, так и с другой стороны не было счета. Последний день "Города 17", такого красивого и тихого, построенного и ок-



Некоторые рассказывают продолжение этой страшной сказки. Тогда это выглядит уже вот так...

рашенного с заботой и скрупулезностью, и с не меньшей заботой теперь разрушаемого. Долгожданная эйфория...

## Записки сумасшедшего

Последняя часть истории - и это пугает больше всего - дошла до нас в виде письменного документа. К сожалению, не удалось поддержать в руках его оригинал. Говорят, что он написан рваным и кривым почерком, а повсюду на бумаге - кляксы и следы окровавленных пальцев. Автор неизвестен, высказываются даже предположения, что им является сам Гордон Фримен. Записки были найдены в лесу, недалеко от того места где, предположительно, находился "Город 17". Конечно же, обнаруживший

рукопись вскоре покинул наш мир. Теперь эта часть истории также передается из уст в уста, причем всегда с оговоркой - больше никому об этом не рассказывать. Вы тоже последуете этому правилу, правда?

Автор письма явно очень спешил. Первая часть послания представляет собой сумбурный, бессвязный текст. Автор пишет, что он попал в центр чего-то огромного и необъятного, превосходящего любые марсианские базы. В последние минуты существования "Города 17" он не думал ни о чем другом, кроме того, что вернется сюда еще раз. Хотя, как это возможно? Сейчас он внутри гигантской цитадели, источнике всего зла, и он сделал открытие... Он любит этот город, этих ужасных созданий, любит строить башни из ящиков и качать качели во дворе. Он без ума от "железной собаки", и ему нравится искренность, с которой ему улыбаются встречные. Очевидно, это

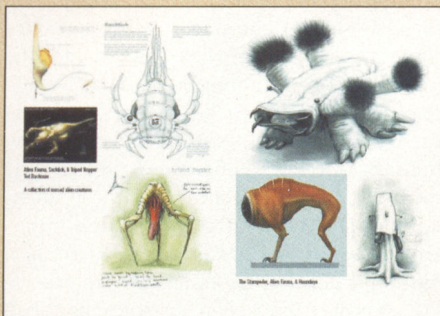
Ну а потом началось полное безумие и неписанные зверства







апофеоз всех событий, произошедших в городе. Непонятная, безумная радость, остервенелые попытки ухватиться за частичку этого мира, требо-



вание продолжения хаоса. Сладкое безумие. Участь, которая может поджигать каждого сотрудника любого НИИ в любом ЗАТО. Тех, кто решится вместо работы в полуденный час загрузить в свой компьютер пять секретных дисков, которые, по проверенным сведениям, передаются из рук в руки на любом более-менее приличном режимном предприятии и содержат самые страшные факты, стоящие за этой историей.

Последние строчки — попытки предупредить. Там указано, что все что написано выше — чистая правда, никакого вымысла. И что это случится



Собачка  
опять. Остерегайтесь. В каком-нибудь месте, в какое-нибудь время. Возможно, в вашем городе, в вашей научной лаборатории, на вашей кафедре. Там, где что-то пойдет не так. И тогда снова придет "человек с монтировкой".

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
ДИЗАЙН	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
	9.6



Играли на компьютерах

гипермаркета "САНРАЙЗ-ПРО".

Реклама на странице 51.

# ИНТЕРНЕТ в Центре Москвы

Волоконно-оптическая сеть RiNet в ЦАО: подключайтесь на лучших условиях!

## ТАРИФНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ!

► RINET ►  
Internet Service Provider

Выделенные каналы с  
неограниченным трафиком от \$20!

☎ 232-1730, 238-3922



www.rinet.ru

Лицензии Министерства РФ по связи и информатизации NN 23859 и 23860



## Сказка №2 Фантазия о парсеках

Вставай, страна огромная,  
Вставай на смертный бой...  
В. Лебедев-Кумач

### Космические рейнджеры 2: Доминаторы

★ Жанр Turn-based Tactics/RPG/Arcade ★ Издатель 1C ★ Разработчик Elemental Games  
★ Рекомендуются Pentium 4 1.6 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (совм. с DirectX 9.0) ★ Сайт [www.rangers.ru](http://www.rangers.ru)



Не знаю, кому и как, по мне же — не худшая из перспектив. Запредельные дали на коротком поводке гиперпространственных прыжков, кореша-инопланетяне вдоль стойки бара, капризные принцессы из люкса напротив и — апофеозом — лазерный кулак кистью авангардиста по злобным мордам агрессоров, — добро пожаловать в новоготдную космическую фантазию, очаровательную, словно кредитная карта Visa Gold.

#### Водородный кибердарвинизм

В тот день, когда объединенные силы пяти рас избавили Галактику от клиссанской угрозы, великое счастье поселилось в сердцах народов, отстоявших в нелегкой борьбе право на столь близкую им по духу собствен-

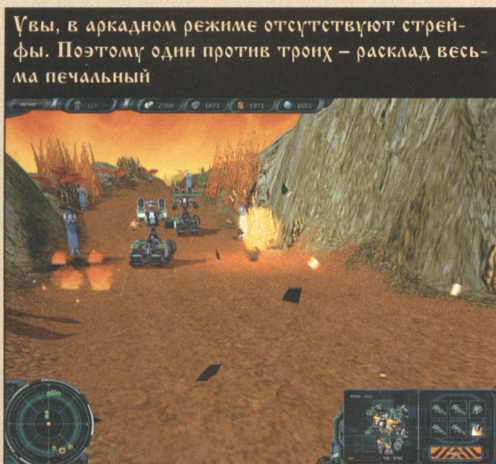
Если ясным декабрьским вечером все еще мало, но ноги уже не держат, выползите на балкон (только умоляю — не босиком!) и попытайтесь окинуть небо молодецким взором. Коли скорчит вам рожу удача, а зануда-фокус не рассорится вдребезги со зрением, случится ОНО: закружит голову оголтелая самба звезд, созвездия расплескаются шизофреническим узором, и остатки реальности сахаром в кипятке растворятся во мраке мегапарсеков...

ную жизнь. Мир, а иногда и дружба, воцарились на межзвездных просторах. И даже «Орбит» без сахара смотрелся рядом со столь монументальными достижениями космической кооперации всего лишь банальным средством для поддержания кислотно-щелочного баланса.

Но всякий здравомыслящий, не протирающий извилины сознания тройным одеколоном, прекрасно знает, что очень часто беда приходит не одна, а прячется в тени оптимистических прогнозов. И в этот раз, едва успели отгреметь под звездами различных классов триумфальные фейерверки, как всем надеждам светлым вопреки явилась новая напасть, принявшая обличье «доминаторов» — мятежного «железа», цинично бросившего вызов сложившимся техническим традициям.

Особенно печально проблема выглядела в свете обстоятельств, способствовавших ее возникновению. Быкообразные маллоки во времена, предшествующие появлению клиссан, дабы застраховать себя от всяких неурядиц, задумали создать киберпомощников, поднаторевших в военном деле. Но так как существовали соглашения, запрещавшие подобные эксперименты, сокрыт был сей проект завесой тайны на планете в далеких даялах окраинной системы. Когда ж нагрянули клиссаны, маллоки, трезво рассудив, решили замести следы, чтоб не узнал никто об их работе над запретной темой. В качестве метлы им послужили термоядерные бомбы. Однако киберфауна пережила последствия бомбардировки, да более того, обрела со временем способность к самосознанию. Чем и воспользовалась на благо тому

Прирожденный терминатор элитной комплектации. Но дорог. Так и разориться можно преждевременно. Рекомендуются к использованию в аркадном режиме



Увы, в аркадном режиме отсутствуют стрейфы. Поэтому один против троих — расклад весьма печальный





единственному делу, к которому имела склонность, — уничтожить всех на хрен.

История печальная и поучительная одновременно. Надеюсь, что со мною вы согласны? Но, впрочем, не буду раздражаться скучнейшим из занудств — нравоученьями. Тем менее имеет это смысл, что фантазия обещанная лишь только набирает обороты. Так не дадим же ей засохнуть от глупых разговоров.

Уверен, многие из вас уже изрядно осознали, в какие дебри смысловых нагрузок держит путь мое повествование. О дивная и незабвенная, чье имя вызывает пароксизм в натуре положительных эмоций! Да, именно она, «Космические рейнджеры». Еще свежо в народной памяти то чувство удовлетворения, полученное от знакомства с первой частью. Но, чтобы не соврать, последние полгода мы жили ожиданием продолжения. И, наконец, дождались.

### От ворот водоворот

Приятно все ж осознавать, что иногда надеждам суждено сбываться. Чего греха таить, в душе бродило стадо опасений за судьбу игры. Но перешло до мельчайшего сомнения, когда глазам открылась панорама сотворенных кудесниками из Elemental Games

чудес. Сначала нос мой сунали в экран родильного процесса. Все те же самые пять рас, однако список биографий пополнился еще двумя (наемник и корсар) и вырос тоже до. Да выбор навыков теперь торжественно вручили в наши руки. Мол, жизнь течет, и правила меняются с ней также. А потому на этот раз вы сами можете любые два поднять на пунтик, но в случае чего пеняйте на себя. Ну что ж, черт с вами, я согласен.

Нажал на кнопку, чтобы продолжить дальше... И мои чувства восприятия немедленно подверглись нападению! Внешний вид игры отличным апперкотом мгновенно своротил контакт с реальностью. Сидел с открытым ртом и пиялился в экран, эмоции из переполненной души наружу через рот словами всякими... нет, их вам повторять не стану — неправильно поймете.

О, этот, знаете ль, дизайн! Реакторы, оружие, радары, сканеры и прочая начинка корабельных недр, — все настолько мило, что взгляд облизывался и истекал слюной восторга! Трехмерность «Рейнджерам» пошла на пользу — и глупо отрицать сей очевидный факт. Признаюсь, прочь отринув искушение солгать, что никогда не причислял себя к апологетам графических изысков. Но все же красота способна оказалась растрогать и меня.



Однако же четыре плазмогана — совсем не так, чтоб очень безобидно

Тем более, если eye-candy-оболочка — не самоцель, а лишь оправа для предостойнейшего геймплея.

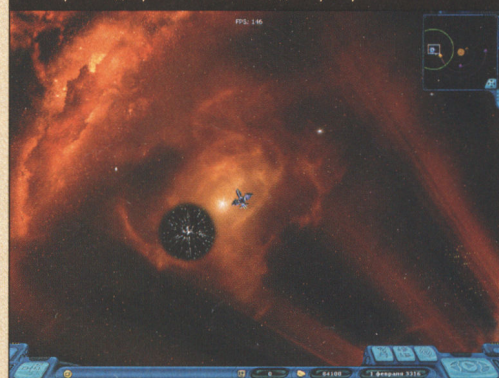
Да, так и есть, и иначе никак! Когда истерзанный до крайней степени пороком любопытства я, наконец, себе позволил окунуться в «лягушатник» обучающих заданий, то водоворотом игровых событий был безнадежнейше затянут в самые глубины, откуда всякий раз едва выныривал перевести немного дух да стрелки на создателей игры за то, что им благодаря забросил все дела другие.

Сие немного странно, коль учесть, как недалеко ушла вторая часть по содержанию от первой. Фактически суть игропроцесса сохранилась неизменной. Опять летаем все по той же карте (количество систем и секторов, а также их названия остались прежними), торгуем, выполняем задания и квесты (да-да, все те же, текстовые). И, разумеется, воюем: разбираемся с пиратами, торговцев грабим (ну, то есть те, кому плевать на совесть и закон) да мир спасаем от озверевших ЭВМ.

Один, совсем один. Пора, друзья ушедшие уж заждались



«Черная дыра». Как всегда прекрасна



Эскадра «доминаторов». Не по зубам. Скорее, в зубы. А лучше — сделать ноги







Обликом процесс ведения войны тождественен тому, что был и ранее – пошаговый тактический. Расписывать не вижу смысла. Но заслуживает упоминания факт изменения системы начисления «экспы». Теперь останки электронной плоти «доминаторов» – ноды – сдаваемые подобно биомассе из первой части на рейнджерские станции, являются своеобразной СКВ, которую потратить можно на приобретение особых модулей, при помощи которых апгрейдятся предметы внутренней начинки вашей «тачки». Реакторы становятся мощнее, оружие стреляет дальше, наносит больше повреждений и т. п. За выполнение заданий, успешную торговлю и героизм в пространстве боя пилотом начисляются очки, идущие на повышение навыков. И, наконец, отдельной ставкой оцениваются пираты и суда агрессора. За них потом присваиваются звания. Принципиальной новизны, как вы, наверное, заметили, немного, но все же...

## Торпедное счастье

Вообще, уж ежели начистоту, девизом «КаЭр 2» вполне могли бы стать слова «почти везде слегка». Например, пилот ваш подцепил заразу и заболел. Чтоб вылечиться, лететь придется к медицинской станции, где, помимо



Бравый рейнджер в подробностях. Если обратите внимание на контекстную подсказку, то узнаете, что в игре теперь имеется форсаж

прочего, к услугам доблестных защитников отечеств имеются и боевые симуляторы различных, но полезных свойств. Хотя злоупотребление ими вызывает наркоаддиктивность и понижает навыки.

Коль вам захочется платить дешевле за лечение, оформить можно медицинскую страховку в специальных бизнес-центрах. И там же ушлые буржуи предложат взять кредит на всяческих условиях – пожалуй, самая удачная находка девелоперов. Вполне доступное, а на ранней стадии игры – практически незаменимое снабденье от финансовых недугов.

Ассортимент технического счастья расширился едва, зато приятно. Ракеты и торпеды появились – весьма, вы знаете, недурно. Хотя они и тихоходны

до того, что, обладая скоростью высокой, от них удрать возможно, но это плюс, скорее, а не минус. Ибо «доминаторы» всегда идут в атаку, тактическая гибкость им не введома. А мы ж, напротив, готовы «сделать ноги» в любой момент по ситуации. Еще отмечу кораблей разнообразье всяких. Несправедливость первой части, где невозможно было обладать иными средствами космических прогулок помимо рейнджерских, обидой черной пачкала души торжественную гладь и чистоту. Хотелось даже плакать иногда слезою, взятой в долг у крокодила.

А нынче поглядите в монитор: военные, «пираты», «дипломаты», пассажирские и транспорты свели на нет былые дефициты. К тому же каждое «семейство» имеет несколько «подвидов», отличающихся друг от друга количеством и качеством слотов под оборудование: к примеру, оружейных от единицы до пяти, а каких-то может и не быть совсем. Поэтому внимательно следите, чтоб не купить корабль, не способный нести «захват» или ремонтный дроид.

## Стратегию аркадой не испортить

Аркадные гиперпространства оставили лишь «черным дырам». И, как







Типично-стратегическое «мясо»

и прежде, только в них возможно раздобыть манчкина злостного сердечную привязанность — милашки-артефакты. Хей, аркад безумных оруженосцы, не тужите! Для вас теперь придумали другое развлечение — планетарный бой. Конечно, могут мне и возразить — да как же так!? Какая, нафиг-блин, аркада, когда стратегия в реальном времени?! А вот такая! Кому — стратегия, кому — аркада. Вы можете и то отведавать, и другое.

Как? Вопрос не в бровь, а по лбу. Поднаторев в заданиях и этим доказав свою способность решать серьезные проблемы, однажды обратившись к руководству какой-нибудь планеты, вы получаете заветный квест на проведение наземной операции.

Забава начинается на вашей базе, где есть завод по производству роботов, штампуемый продукцию не абы как, а в соответствии с комплектом, указанным перед началом сборки. Комплектующие части — оружие, корпуса с количеством различным оружейных слотов и разной толщиной брони, шасси, а также головная часть — имеют стоимость, которая стандартно выражается в ресурсах. Последних полагается четыре вида: энергетические батареи, микрочипы, титан и плазма. Цена у роботов весьма колеблется в зависимости от характеристик избранных аксессуаров. И еще: у базы



есть ограничение по парку боевых машин — построить больше, например, семи нельзя.

Однако грянул бой, и вы подвергли нападенню вражескую базу или заводы, производящие сырье. Ура, ура, смерть оккупантам-доминаторам и все такое. Вот тут и притаилась тонкость. Возможно бой вести стандартно, стратегически, уныло. А можно лично повести в освободительный поход своих кибергероев, взяв управление одним из на себя. Получится искомая аркада от первого лица — услада и отрада душ маньяков ураганных перестрелок. Но предупреждаю, сложно вам придется, о, адреналиновые наркоманы! Наверное...

Впрочем, коли враг попался слишком уж упорный, и жажда жизни пе-



решивает в нем потуги вашей деструктивности, зовите подкрепление. «Вертушки» прилетят и высадут десант. К тому же, захватив какой-нибудь завод, освободительная армия получит право увеличить численный состав на единицу. Ну и так далее.

### С праздником

Но чую, иссякает источник творческого бреда. Похоже, космической фантазии моей грядет звезда пленительного финиша. Не стану продлевать натужно жизнь ее — достала, если честно, своим шизофреническим весельем. Однако, что касается игры, то тут вердикт принципиально однозначен: народ из Elemental Games, вы — долбаные гении! Склоняюсь перед вами в наинижайшем и смиреннейшем прощаньи чрезмерно не ругаться, если вдруг напел какой фигни.

(Растаял с глаз долой, в-лесу-родилось-елочки всем до окончательного счастья)

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★
8.9	

**Магазин оборудования.** Опять же обращаемся к подсказке. Глядя на схему корабля, можно узнать какие из слотов под техаксессуары «равночны» (которые пустые)





# Сказка №3

## Сказочный Underground

### Need for Speed Underground 2

★ Жанр **Аркадные автгонки** ★ Издатель **Electronic Arts** ★ Разработчик **EA Canada** ★ Рекомендуются **Pentium 4 1,6 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)**  
★ Сайт [www.needforspeed.com](http://www.needforspeed.com)



К такому сказочному положению вещей Need For Speed шел долго, уверенными шажками в течение многих лет. Концепция игры рождалась и перерождалась, вырождалась и возрождалась снова, пока, наконец, окончательно не устремилась в очень модное и прибыльное русло стритрейсинга, сложного английского слова, которое, похоже, окончательно прижилось на многих языках мира.

Need for Speed Underground 2 – это сказочная аркада. Попадая в игровую реальность этого произведения, очень не хочется возвращаться в реальный мир... Уж больно сказочно там все складывается.

#### Сказочная женщина

Да, стритрейсинг, машины и женщины – понятие неразлучные. Это стало ясно буквально пару лет назад,

Не иначе, они подгадывали специально. Прямо под Новый год (ну, не совсем, а загодя, дабы к заветной дате игрок пришел уже в самом сказочном состоянии в игре) они заготовили Большую Гоновую Сказку. Просто удивительно, уважаемые, насколько удачно все складывается для этого проекта при прочтении его сути именно со сказочных позиций! Куда ни ткни, сказка, блин! Да такая красочная и неприкрытая, что приключения наших гусей с лебедями и диких красных шапочек кажутся наивными и бестолковыми.

когда эффектные автомобили и одетые в легкие бикини красавицы поглядывали на облизывающихся и на то, и на другое представителей сильной половины человечества с обложек глянцевого журналов, телевизоров и киноэкранов. В первом Underground женщины также присутствовали, но не выполняли такой доминирующей роли, как в новой игре.

Красотку, которая, по всей видимости, питает к вам, как главному герою, весьма неоднозначные чувства, зовут Brooke Burke, и она хорошо известна всем эротоманам, так как является известной фотомodelью и снимается в разного рода сказочных позах для многих и многих глянцевого журналов. Эта женщина встречает нас прямо с заставки, предупреждая, что ездить так, как это делается в игре

нельзя, и что вот она, например, в жизни всегда и все неукоснительно соблюдает. Буквально через пять секунд мы смотрим ролик, в котором толпа обезумевших стритрейсеров преворачивает ни в чем не повинный грузовик, и понимаем, что Брук явно лукавила.

Не знаю, что там будет в конце игры, но наблюдать, как эта милашка отыгрывает свою роль на протяжении игрового процесса, конечно же, приятно. Идеальная фигура, поставленное выражение лица. Не об этом ли мечтает простой американский стритрейсер?

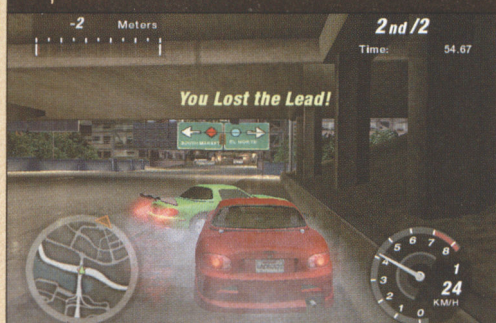
#### Сказочная удача

Завязка лихого сюжета отсылает нас на шесть месяцев назад (в действие прошлой игры или жизни

Когда-то это была обычная Mazda RX-8. Сейчас это почти болид профессионального первенства DTM. Вот что значит дорогой и качественный тюнинг



Вот именно с этим товарищем на зеленой Мазде мы катались по городу друг за другом без малого десять минут. Больше я его не встречал

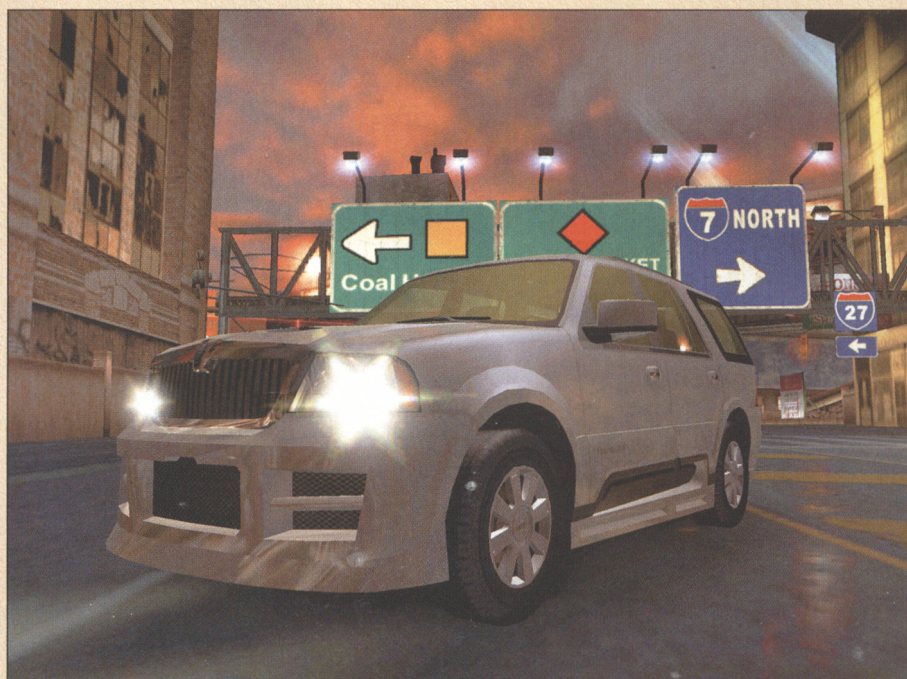




главного героя, не суть важно). Показывают, как человек на Hummer H2 подставляет главного героя. Тот лишается всего, но спустя совсем время, судьба дарит ему шанс. И как мы уже поняли, этот шанс – сказочный. Он едет в другой город, там его встречает заботливая Brooke Burke, герой покупает машинку. Простую, “стоковую”, зато новую и явно со спортивными амбициями. Ведомый советами девицы и информацией, которую она периодически подкидывает, наш герой лихо набирает обороты! Машина очень быстро обзаводится новыми тюнинговыми деталями, растут авторитет и состояние главного героя. Его постоянно преследует романтически влюбленный взгляд девушки-фотомодели с красивыми длинными волосами и большой грудью. Вся его жизнь наполнена чувствами и мотивацией, действие разворачивается, словно в стремительном блокбастере, сам того не замечая, он живет в Сказке. В сказке с большой буквы, в которую очень настойчиво пытаются заманить игрока разработчики! И ведь заманят же! Сомневаюсь, что Underground 2 не повторит достижение первой части, которая, напомним, стала самой продаваемой игрой в жанре “аркадные автогонки”, и что кто-либо не захочет окунуться в непередаваемую атмосферу игры.

### Сказочные возможности

В Underground 2 (кстати, почему Electronic Arts до сих пор не судятся с Activision и Tony Hawks Underground?) серия NFS, наконец, окончательно отошла от “трассовой” идеологии. Теперь в фишах игры не указывается количество заготовленных треков, а скромно дается понять, что все действие происходит в огромном мега-



Эти автомобили внедряли в игру, по всей видимости, по просьбам игроков-афроамериканцев. Они любят побольше. А так – абсолютно бестолковый выбор с точки зрения фаната скорости

полисе! Да, влияние Grand Theft Auto на мир компьютерных игр сложно переоценить!

Теперь не нужно сидеть и кликать курсором в опции меню, выбирая, в каком чемпионате или кубке участвовать, и лишь после этого оказываться на трассе. Действие non-stop – такую идеологию проповедует игра. Выехав первый раз из ворот магазина на новенькой машине, вы уже никогда не остановитесь, так и будете нарезать виртуальные километры в сказочно красивом и проработанном, всегда ночном, всегда светящимся разноцветными огнями мегаполисе! Сказка!

Некогда сугубо аркадный проект теперь ни за что не позволит позицио-

нировать себя в качестве очередной игры наперегонки. Фактически, Underground 2 открыл своим появлением новый жанр. Жанр интерактивного ночного гоночного города, в котором есть все для фаната высоких скоростей и качественного тюнинга! Вы погружаетесь в огромный человеческий муравейник, исследуете его, открываете новые места, магазины, районы, изучаете расположение улиц и достопримечательностей и, в конце концов, понимаете, что Город стал для вас родным, и после многих часов проведенных за игрой, ложась спать и проснувшись, осознаете, что всю ночь носились по улицам Мегаполиса во сне!

Логика действий проста. В городе существует мощная подпольная сеть нелегальных гонщиков. Причем, развитию этого движения можно только позавидовать! Постоянно в разных уголках проводятся соревнования по многим дисциплинам. Ваша задача – выбрать подходящую, доехать до места (которое будет отмечено условным знаком) и согласиться на участие. Помимо этого, по улицам то тут, то там проезжают подобные вам лихие водители. Такого парня можно и нужно подзадрить, подъехав сзади поближе. Он тут же пригласит вас на дуэль,

Последний писк моды у стритрейсеров – глушитель с подсветкой (языки пламени в подветку не входят). Согласно поверью, вытученному у стритрейсеров, такая подсветка добавляет мощности автомобиля минимум 20 лошадиных сил!



Официальный сайт нашей сказочной женщины ([www.brookeburke.com](http://www.brookeburke.com)). Позволяет дополнительно проникнуться ее сказочностью







Необузданный норов Nissan 350Z довольно точно передан в игре. Заявляем со всей ответственностью, так как имели честь тестировать реальный

цель которой – обогнать противника и оторваться от него более, чем на триста метров, выбирая произвольный маршрут движения. Проигравший платит деньги! Кстати, при всей простоте, этот режим оказался неожиданно увлекательным. И далеко не в первую очередь благодаря финансовому аспекту. Я гонялся с одним товарищем почти десять минут! Лидерство переходило от одного к другому неоднократно, и несколько раз каждый был в шаге от критической отметки, но чудом настигал противника! И чем дольше продолжался заезд, тем принципиальнее выглядел его исход! А победа принесла колоссальное моральное удовлетворение!

Помимо соревнований есть еще разнообразные магазины, которые также надо найти и открыть! Все это очень полезно, потому как ассортимент запчастей может быть разным. Есть даже лавчонки, которые торгуют б/у запчастями по существенно более низким ценам!

Для того чтобы сориентироваться во всем этом многообразии, предусмотрены такие очень полезные вещи, как карта, система навигации и система SMS-сообщений. Ими просто необходимо научиться пользоваться, ведь так существенно упрощается процесс получения важной информации и все перемещения по городу, особенно на первых порах, когда все совершенно незнакомо. На карте вы найдете места соревнований и магазины. Затем, указав курсором на нужную локацию, включите систему навигации, которая с помощью наглядной синей стрелки укажет кратчайший путь. Отлично придумано! Но на карте вы не найдете всего, что есть в городе. Почему-то



А это – самый центр города! Почти наша Тверская...

разработчики решили скрыть от нас часть добра и потом не выводить показания на карту. Впрочем, так даже интереснее.

Конечно, у нас есть и свой гараж. Если надоело, сломя голову, носится по городу, можно попасть в спокойную обстановку сразу – из основного меню.

Там же есть уникальная для гоночных игр возможность проводить замеры на стенде и делать настройки автомобиля под конкретный тип соревнований. Очень и очень грамотный подход. Теперь у нас появилась возможность получить еще одно (на этот раз – вполне официальное) подтверждение эффективности проведенного тюнинга. После очередного замера – на стенд, посмотреть и сравнивать. А потом можно сразу протестировать улучшенную машину на закрытой гоночной трассе. Сравнить время, например. Впрочем, не уверен, что многие будут этим заниматься. Но, тем не менее, возможность такая есть.

Что касается сюжета, то он неразлучно с нами. Основные события демонстрируются с помощью мультипликационных вставок весьма динамичного содержания. Нам показывают кадры, которые потом образуют комикс. Конечно же, всегда тут и сказочная Brooke Burke, демонстрирующая себя в новых позах и туалетах. Не жизнь, а сказка!

### Сказочное разнообразие

Самое время вдаться в еще более конкретные детали, заодно в очередной раз подивившись сказочности Underground 2. Кажется, что эта игра способна дать больше, чем мы способны от нее потребовать!

Каждый тип соревнований помечен на карте маленьким кружком собственного цвета, что делает внешний вид плана местности веселым и

беззаботным – состязаний действительно очень много! Первое – кольцевые гонки. Они основаны на паре-тройке достаточно длинных кругов, проложенных в разных частях мегаполиса. Спринт отправляет нас во времена первого NFS, когда не было кольцевых трасс, и вся игра строилась на перемещениях из пункта А в пункт Б. Естественно, drag racing, куда без него в современном стритрейсинге. Режим перешел с незначительными изменениями из предыдущей части. Все так же машина рулит сама, а мы лишь переключаем передачи да избегаем столкновений с препятствиями при помощи небольших движений рулем. Дрифтинг! Мечта раллиста. Из личных достижений – финишировав четвертым, в итоге занял первое место, благодаря почти двукратному преимуществу по очкам. Школа Colin McRae Rally, видимо, не прошла бесследно. Чтобы попасть на обложку журнала, придется побегать за фотографом – это на самом деле, не больше, чем гонка со временем. Зато, если успели, можно самостоятельно выбрать ракурс фотографии, которая украсит журнал. Приятно. Street X Races – агрессивный новый формат. Обычные гонки проводятся на тесных и извилистых трассах для дрифтинга, что требует хорошего владения машиной. Ну, а в завершение вы попадаете в глобальный режим Underground Racing League. Это организованная гоночная структура, которая проводит свой собственный чемпионат, врываясь на гоночные трассы под покровом ночи. Кто бы мог подумать, что вашим агентом здесь по собственному (наверное, весьма сильному) желанию станет Brooke Burke!

Тюнинг и магазины могли бы, будь они реальными, а не виртуальными, прокормить своими запасами дюжину





А это мы в окрестности заехали. Темные извилистые улочки, отсутствие трафика. А город где-то внизу



Проводим замеры мощности на стенде



Великолепный ночной город, полный возможностей и совпазов

специализированных изданий на год вперед. Столько тут разнообразного добра, что глаза разбегаются по полкам! Как повелось, разработчики прячут от новичка самые интересные запчасти, лишь постепенно выдавая новые агрегаты. Кстати, система применения б/у запчастей позволила игре быть более лояльной в плане искусственного ограничения развития игрока. Гораздо раньше и за гораздо более доступные вещи вы становитесь обладателем очень полезных вещей – например, прямооточного выпуска или системы закиси азота.

### Сказочная управляемость

Поведение автомобиля и процесс управления им в серии Need For Speed всегда были основными составляющими игрового интереса. Кто бы мог сомневаться, что в Underground 2 игроку будет приятно управлять машиной? Только безумец.

Да, машины рулятся, делают это по-аркадному, но сколько удовольствия от этого можно получить! Даже перемещение на стандартном автомобиле по улицам города – в радость. Авто отлично пишет траектории практически на любой скорости, при желании встает в занос и, естественно, остается максимально управляемым и послушным. Разработчики стали чуть добрее к игрокам и существенно уменьшили количество предметов, за которые можно «зацепиться» по ходу заезда. Теперь все проще, если не рассчитали скорости и вылетели за пределы трека, гораздо вероятнее, что просто отскочите назад и продолжите гонку, а не совершите кучу невероятных кульбитов в воздухе. Впрочем, аварии все же случаются. Их, как правило, демонстрируют с какой-нибудь эффектной камеры, смакуя происходящее. Удивляет, что в момент подобных кинема-

тографических ДТП в игре резко появляется модель повреждения, вылетают стекла, мнется кузов. Однако по возвращении на трассу машины, как обычно, в полном порядке. Вообще же, в игре модели повреждений нет. У меня даже один раз взорвался двигатель, перекрученный во время drag racing. Естественно, машину чинить не пришлось. Сказка, да и только.

Тюнинг преобразует внешность, звучание и повадки машины кардинальным образом! И игра, по мере того, как вы проводите улучшения, начинает сверкать новыми красками интересности! Чем быстрее, тем увлекательнее и сложнее.

### Сказочная красота

Говоря о графике Need For Speed Underground 2, на этот раз мы будем удивляться не качеству проработки кузовов автомобилей и даже не удивительным спецэффектам. Нас поразил воспроизведенный до мельчайших деталей город. И то, что это огромное, светящееся всеми цветами ночное пространство целиком и полностью в нашем распоряжении лишь делает ощущение полнее. А ведь все действие игры происходит ночью, и поэтому красоту надо было как-то увязать с удобностью и, если хотите, функциональностью графики. И у разработчиков это получилось. Виды ночных проспектов, миллионов разноцветных огней, подсвеченных зданий невероятной высоты (которые видны за несколько километров!), фонтанов, витрин, вывесок поражают воображение! Город получился просто невероятным! И в нем очень удобно гоняться. Мельканье огней придает действию особый колорит и дополнительную динамику. Даже возвращаясь к функции replay, чтобы с новых ракурсов оценить масштабность разработки EA.

Ну, а модели машин, все объекты и прочие графически составляющие, как и следовало ожидать, выполнены безукоризненно.

Звук Underground 2 начинается с дуэта Snoop Doggy Dogg и Джимми Моррисона. Raiders on the Storm. Стильно? Да, обработка не покорежит слух лояльных поклонников Doors и рэпа. С музыкой тут полный порядок. А то, что мы услышали во время заезда, также было сродни откровению. Действительно объемное звучание, с множеством отраженных звуков, невероятная палитра эффектов. Даже здания и мосты, когда проносишься мимо них на большой скорости, ухают вслед удаляющемуся автомобилю тяжелым и коротким эхом...

### Не игра, а сказка!

Под Новый год очень приятно получать хорошие подарки. Признаться, мы не ожидали, что на нас произведет такое сильное впечатление новое произведение Electronic Arts. Однако Underground 2 оказался на редкость сильным и действительно новым по содержанию проектом. Можно без тени сомнения назвать это событие сказочным, ибо в мире клонирования и переиздания редкие компании решаются на серьезное изменение концепции игровой серии. И, тем не менее, это случилось. Определенно, Underground 2 – новый виток в развитии NFS, который определяет ее будущее.

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
9.0	



# Сказка №4

## Ночь перед Рождеством

Если хочешь быть здоров,  
ешь один и в темноте.  
Из книги "Маскарад для чайников"

### Vampire: The Masquerade – Bloodlines

★ Жанр Action/RPG ★ Издатель Activision ★ Разработчик Troika Games ★ Рекомендуются Pentium 4 1,6 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)  
★ Сайт [www.vampirebloodlines.com](http://www.vampirebloodlines.com)



#### С места в карьер

Troika подошла к сюжету Bloodlines творчески, а главное – нестандартно. Никаких экспозиций, никаких предысторий. Бурная ночь любви в дешевом мотеле, неожиданное Становление. Кол в сердце, топор, суд. Казнь сира и заявление прав на нашу жалкую личность новым Князем Лос-Анджелеса. Добро пожаловать в Мир Тьмы, новобранец. Начинать разбираться в многопудовом клубке интриг. Камарилья, Шабаш, Анархи, Джованни, Квей-джин, Общество Леопольда – слишком много заглавных букв, да? Придется вникать, ибо жить-то мы уже не живем, но существовать хочется. Ну-ка, что у нас имеется в качестве стартового капитала?

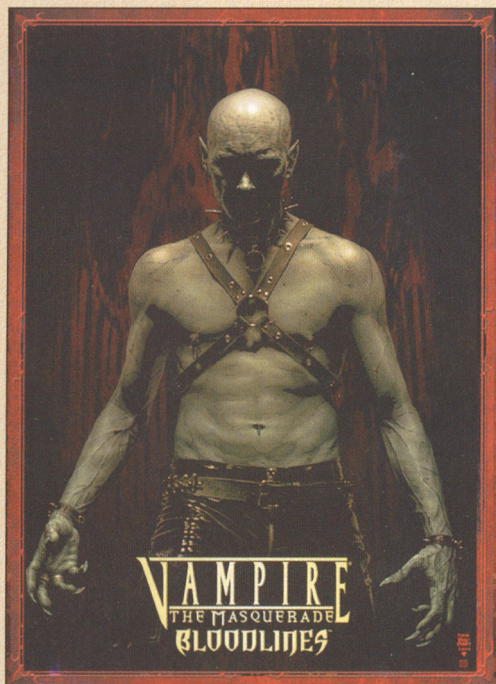
Что, холодно? Садись, погрейся. Нет, мне и тут хорошо. Я люблю смотреть на огонь... издали. Когда-то на этом пляже собиралась компания неплохих... людей. Думал, застану кого-нибудь из них, но, увы...

Месяц назад, когда я впервые очутился в Санта-Монике, шел дождь. Теперь идет снег. Признаться, снег в южной Калифорнии выглядит даже бредовее, чем то, что я вижу каждый вечер в зеркале... Однако, вот они, белые мухи, кружащиеся в жидком ночном воздухе, падающие за шиворот редким ночным прохожим. Рождество, мальчики и девочки, и старый экстремал Никки вновь полезет по дымоходам разносить подарки. А у меня нет ни каминной полки, ни вязаного чулка, да и признаться, паршиво я себя вел в этом году, особенно в последнем месяце.

Ты скажешь: "Чего это он жалуется? Он уже получил самый удивительный подарок в своей жизни". О да, и жизнь при этом потерял. Знаешь, дружок, есть очень тонкая, но четкая грань между вечной жизнью и деятельным посмертием. И ощущаешь ее не сразу. Честно говоря, я бы выбрал красный тулуп и упряжку летающих оленей. Но эта вакансия уже была занята.

Имеется у нас новоумерший вампир. Причем статистики нашего героя напрямую зависят от выбранного клана. Если вспомнить о настольных "Вампирах", то там при генерации перса игроку позволялось самому определить важность той или иной категории доступных атрибутов (физических, социальных и умственных).

В компьютерных "Вампирах" об этой свободе выбора можно забыть. Клану Бруха и Гангрелы получают некоторое преимущество в физических атрибутах; Тореадоры и Вентру – в социальных; Носферату, Тремер и Малкавиан – в умственных. Отсутствует самостоятельность принятия решений и в плане выбора способностей персона-



Чайнатаун, цитадель Квей-джин







жа, которые также достаточно жестко соответствуют выбранному клану.

Зато авторы расщедрились на дисциплины (специальные способности вампира), предоставив игроку больше возможностей по их прокачке, в сравнении с классической версией.

Возникающее на первых порах желание завопить: "Они кастрировали лучшую в мире ролевую систему!" быстро проходит. Оно сменяется четким осознанием того, что в Troika очень хорошо понимали, что им для игры нужно, а что — не очень. Да, нас ограничили в свободе выбора, да, у нас отняли некоторые полезные инструменты, но сделано это было в четкой связи с концепцией протагониста, и в руках игрока осталась возможность создать такого персонажа, какой ему



Славная девушка, ищет демонов. Потом убивает. Европейскими вампирами, к счастью, не интересуется

будет симпатичен, благо динамика набора опыта оставляет место для фантазии.

### Цвет ночи

Есть в Bloodlines вещи, на которые совершенно нет смысла тратить журнальное пространство. Графика, например. Это Source, движок, которым мы все заранее восхищались, ждали и надеялись. Дожидались и не разочаровались. О восхитительной системе лицевой анимации можно говорить часами. Но лучше один раз самому пообщаться с Джанет Ворман. О том, что восхитительно анимированы не только лица, опять же можно написать килобайты и килобайты текста. Лучше — один раз увидеть танец Виви.

Лос-Анджелес Мира Тьмы. От бомжей на темных аллеях задворок

Даунтауна, до пафосных особняков. От обшарпанной каморки над ломбардом, до устремленной в ночное небо цитадели финансовой империи ЛаКруа. К чему слова, когда можно просто установить игру? К чему буквы, не способные передать восхищение глаз, видевших все краски калифорнийских ночей?

За что же снят балл в рейтинге? Неужели из-за того, что модели "статистов" и протагониста сделаны заметно хуже уникальных NPC? Это было бы несправедливо, к тому же, увы, дело не только в этом. Bloodlines требовательна к железу. Заметно более

Лидер Квей-джин, с виду — приятная женщина. Подождите, она еще явит свое истинное лицо



Welcome back, Kindred. Do you seek guidance?  
1. Tell me again what you know about the Sarcophagus...  
2. I'd like to ask you a few questions...  
3. No right now. See ya.

### Рецепт от Activision

Если игра стабильно вылетает при бегстве из подземелий Общества Леопольда, сделайте следующее:

1. Запустите игру с командой -console
2. После того, как инквизитор активирует бомбу, вызовите консоль клавишей ""
3. Введите команду SaveJohansen()
4. Введите команду cangelevel2 la\_hub\_1 taxi\_landmark
5. Наслаждайтесь результатом

Вентру вы от такой диеты стошнило







И ад следовал за ним... Впрочем, домик не я поджог

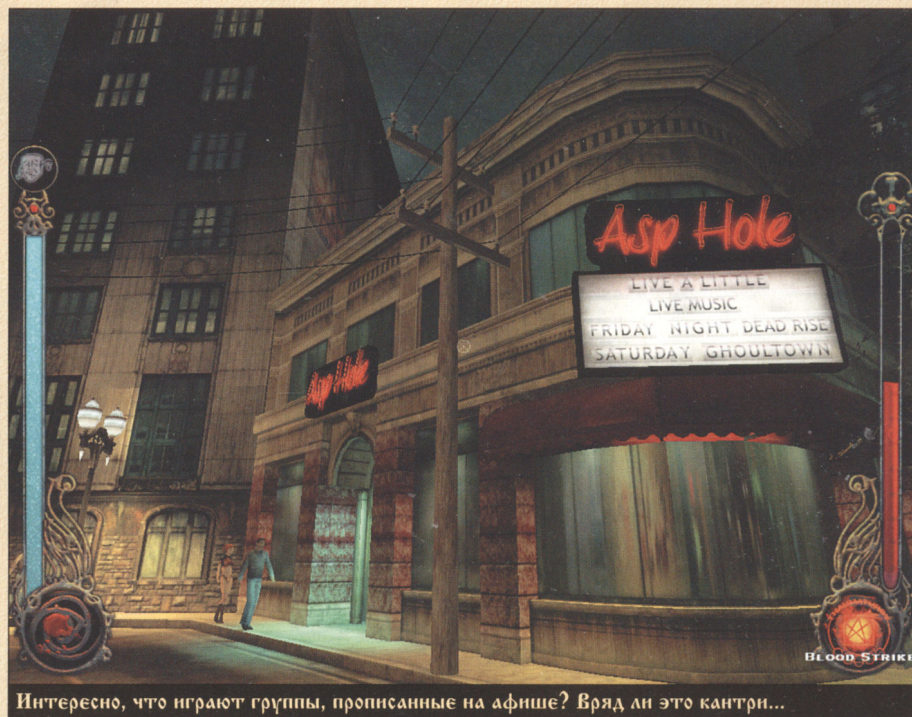


Саркофаг, предмет основной интриги Bloodlines выглядит не слишком внушительно, но тайна, которую он скрывает...

требовательна, чем ее сестра по движку — Half-Life 2. Это понятно, ведь Source для Troika — неродное детище. Но легкие “тормоза”, особенно в момент напряженного боя, особенно на машине с параметрами выше рекомендованных — они способны нарушить мрачное очарование картинки игры.

Полегче с эпитетами. Мне, например, Ministry не нравится, мне классика ближе, “волшебные Гайдн и Глюк”, особенно второй. Что? Нет, это я не тебе, так, ветер в голове... Но ты прав, дружок, в основном с этим хмырем стоит согласиться.

Чтобы увидеть Виви (слева) у шеста, придется выполнить пару хитрых квестов и проявить чудеса куртуазности



Интересно, что играют группы, прописанные на афише? Вряд ли это кантри...

Моя милая маленькая Джанет: тело школьницы, манеры уличной кошки и усталые глаза столетней старухи. Когда смотришь в такие глаза, меняется собственный взгляд. И будь тебе всего месяц, хоть несколько часов, ночь уже сменила цвет.

## Голоса из темноты

Можно выстроить бастион ИМНО, заложиться на “мнение редакции может не совпадать...”, но следующие слова должны быть сказаны. За всю историю компьютерно-игровой индустрии не было игры с более антуражной звуковой дорожкой. Совпадение видео- и звукоряда идеально. И если часы и часы высочайшего качества озвучки каждой реплики каждого NPC уже не новость (спасибо KotOR за наше...), то искусство вплетения музы-

кальных тем в канву повествования, несомненно, вышло на новый уровень.

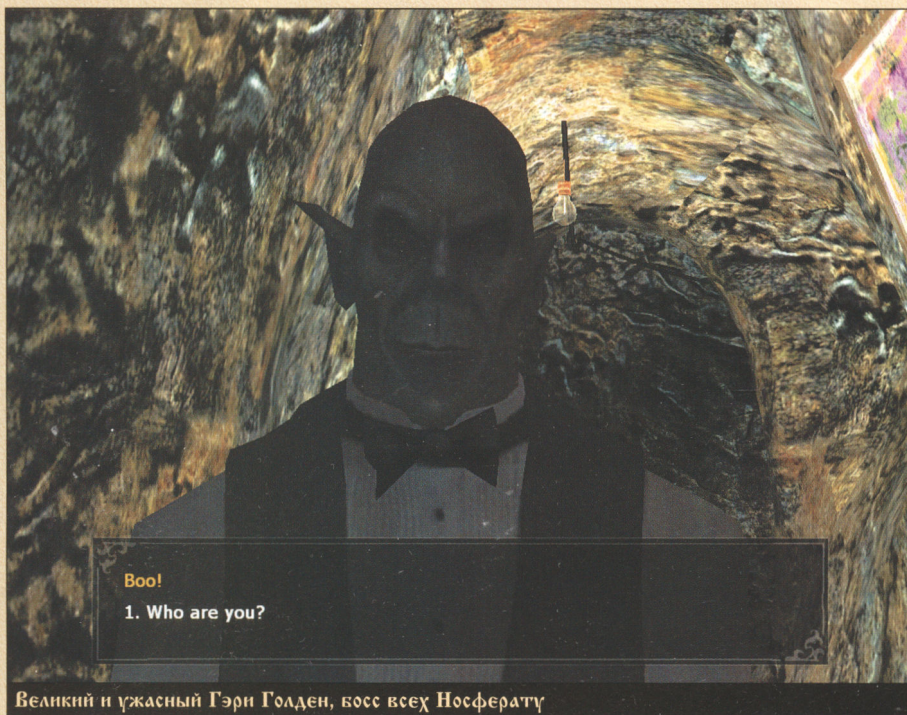
## Нечто большее

Пожалуй, именно так можно наилучшим образом охарактеризовать игру. Нечто большее, чем идеальный звук, наложенный на почти идеальную картинку. Нечто большее, чем 60 часов запутанного сюжета, выстроенного из квестов, пазлов и моральных дилемм на любой вкус.

Bloodlines блестяще обыгрывает весь набор штампов всех разновидностей ужасов. Здесь вы найдете и отель с полтергейстом, и обезлюдевший корабль с таинственным саркофагом, и особняк оккультиста-психопата (причем, не один), и убежище каннибала в подвале старого госпиталя. Поможете японской девочке, охотящейся на демона, поучаствуете в зомби-шутере. И встречая очередную реминисценцию, узнавая, хмыкая: “как же, как же, видели!” вы не будете расставать-







Великий и ужасный Гэри Голден, босс всех Носферату

ся с мыслью, что перед вами нечто большее, чем идеально сшитый центон (центон – стихотворение, сложенное из “заготовок”, заимствованных из разных произведений одного или даже нескольких авторов – прим.ред.)

Пресловутый “эффект погружения” погружает так глубоко, что едва успеваешь выныривать за глотком чая с бутербродом, и – обратно за впечатлениями. Верить и сомневаться, любить и ненавидеть, смеяться и грустить. Обратно, в самый живой из виртуальных миров последних лет, даром, что он населен в основном умертвиями.

### Дотянуться до звезд

Bloodlines хороша. Отлична, великолепна, превосходна. Но не совершенна. И дело не только в упомянутых выше неладах с графикой. Вспомните, насколько прежние игры от Troika были недружелюбно настроены к перфекционистам. Успокойтесь, теперь все не так плохо, и создать персонажа, способного получить все квесты, собрать всю экспу и увидеть все локации, можно. Не без труда, пожертвовав простоту прохождения в угоду любопытству, но можно. Проблема кроется в другом, а именно – в так называемых эпизодах “forced combat”. Эти самые “обязательные боевки” – схватки с боссами игры. Боссов много, они живучи, атакующие вампирские дисциплины действуют на них слабее, чем на рядовых оппонентов, и бой с ними неизбежен. Конечно, при заявленном жанре Action/RPG, глупо ждать от игры возможности победить финального монстра одной лишь силой убеждения. Ну, пусть не всех, пусть хоть кого-нибудь. К тому же, нет единой схемы, по которой можно успешно валить боссов: рано или поздно приходишь к пониманию того, что один боевой скилл хорошо, а два – лучше. Огнестрел плюс холодное или огнестрел плюс ру-

копашка – это уже на ваш выбор. И имейте в виду, в игре есть пара мест, пройти которые малой кровью поможет только огнестрельное оружие.

При этом Bloodlines не использует возможности физического движка на полную силу (для создания пазлов, в первую очередь). Запомнилась лишь одна головоломка, в которой пришлось одновременно подключать смекалку и ловкость. Заклинивание вентиляторов подручными бочками и строительство мостов из коробок – слишком банально. В локациях с разрушаемыми интерьерами, все опции погрома заранее расписаны, согласованы и намертво закриптованы. Никто не ждал интерактивности уровня Half-Life 2, но простор для работы остается.

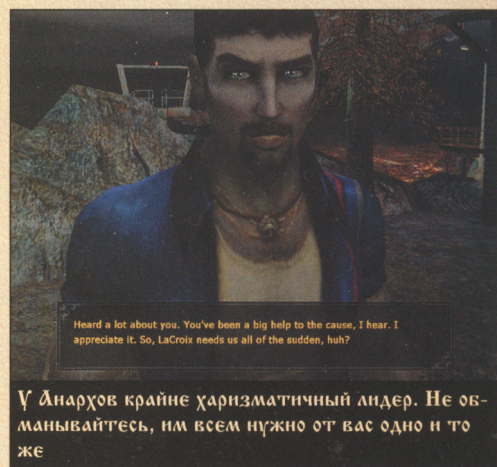
Как всегда, что-то неладное творится у бета-тестеров Troika. Они справились с отладкой ролевой системы и динамикой получения экспы, но прозвали целое море опечаток и несколько злобных багов, препятствующих завершению игры: “залипание” персонажа после ролика на движке, невозможность использовать подобранные ключи, пару CTD (Crash To Desktop, вылет в винды по-нашему – прим. ред.). Конечно, все они, кроме одного случая CTD, проявляются нерегулярно, а вышеупомянутый CTD обходится парой пассов над консолью, но ситуация прямо как в анекдоте про фамильное серебро. Неприятный осадок остается.

### Игра года

А знаете, что во всей этой истории о жутких недочетах и багах самое странное? Да то, что с ними не то, чтобы примиряешься, нет, просто на окончательное впечатление от проведенных за игрой дней, когда вы будете любоваться финальными титрами Bloodlines, они не окажут никакого влияния. Ни то, о чем было сказано вы-



В клубах можно и просто потанцевать. Лучшее средство от стресса, рекомендую



У Анархов крайне харизматичный лидер. Не обманывайтесь, им всем нужно от вас одно и то же

ше, ни несколько сюжетных глюков (одно только решение Лакруа об отмене Кровавой Охоты чего стоит!), ни то, что финал поставит больше вопросов, чем разрешит.

А все потому, что Bloodlines – лучшая RPG года. Мрачная, стильная, жесткая и неполиткорректная игра. Сага о зверях, пытающихся быть людьми и людях, лишившихся человеческого облика. История погружения в Мир Тьмы, начавшаяся с бурной ночи любви в дешевом отеле.

Кажись, заткнулся, зануда. Что? Нет, это я опять не тебе, дружок. Хотя... Знаешь, больше всего я думаю о моем сире. Любила ли она меня? Если да, то зачем она сделала это? Если нет, то почему рисковала головой? Знала, ведь? Знала, а? Хитрая...

Проклятье или дар? Благословение или мука? На деле – две стороны одной палки. Монета о двух концах. Требуется только встать на нужную сторону, чтобы увидеть. Беда в том, что за прошедший месяц я узнал, что сторон – больше чем две. А я сижу на пляже в Санта-Монике, где все когда-то началось.

Слишком много загадок, слишком мало прямых ответов. Но одну вещь я усвоил четко: я – то, чем я хочу быть. Не больше, но и не меньше. Неплохой опыт за месяц лжи и цистерны крови, да?

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★
БАЛАНСИРОВАННОСТЬ	★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★
9.4	



# Сказка №5

## Возвращение в Азерот

# World of Warcraft

Дайома РЕЙНСОНГ  
(под руководством Дмитрия РОММЕЛЯ)

При разработке World of Warcraft мы старались придерживаться четкой философской концепции: игра в первую очередь должна приносить удовольствие, а не держать игрока в состоянии нервного расстройства, как другие MMORPG.  
Blizzard Entertainment

★ Жанр MMORPG ★ Издатель Vivendi Universal ★ Разработчик Blizzard Entertainment ★ Рекомендуется Pentium 4, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb), выделенка  
★ Сайт [www.worldofwarcraft.com](http://www.worldofwarcraft.com)



Надеждам, как ни странно, суждено было оправдаться. Стоило лишь часам пробить полночь, как дверь таверны открылась от мощного пинка. Однако вместо ожидаемого бодрого старичка в красной шубе и с большим мешком на пороге возникла высокая ночная эльфийка с длинными зелеными волосами. Правда, все-таки в красной шубе и с большим мешком. Провожае-

Ночь перед Рождеством. На улице идет легкий снежок, ярко светят звезды. Приличные люди (а также эльфы, гномы и даже орки) в такие ночи обычно сидят у теплого камина в кругу семьи и ждут появления Деда Мороза с мешком подарков. Но тех людей (а также эльфов, гномов и даже орков), которые в эту ночь собрались в таверне «У Кеша», нельзя назвать приличными. У них нет семей, домом родным для них стало поле боя, а в Деда Мороза из присутствующих верит только бармен, пандарен Кеша, да и то лишь после принятия на грудь. Но все равно в глазах собравшихся застыло ожидание чуда – в конце концов, такая ночь бывает только раз в году.

мая взглядами публики, длинноухая девица подошла к стойке бара, залпом выпила предложенную Кешей стопку, а затем обернулась к присутствующим.

– В общем, так, граждане. Хороших мальчиков среди вас не вижу, девочек – тем более, поэтому дедмороза вам не полагается. Вместо него буду я – Дайома Рейнсонг, друидка 14-го уровня и всесторонне развитая личность. В мешке – подарки, но получите вы их не раньше, чем выслушаете положенную рождественскую сказку.

– А о чем сказка-то? Интересная? – спросил какой-то орк из глубины помещения.

– Интереснее не бывает! – ухмыльнулась эльфийка. – Ведь с Нового года, если вы не знали, наступает эпоха Нового Мира. Мира без десятиуровневых героев, рамок вокруг юнитов и набившего оскомину upkeer'a. Мира приключений, живого общения, торговли и абонентской платы. Вот об этом мире и будет наша сказка, которая местами подозрительно похожа на правду. Итак...

### Разделился весь мир на «они» и «мы»

Помните, как три года назад Ти-ренда и Джайна заключили перемирие с Тралом и его компанией? Фор-



Посмотри, в одной постели – целых три Галадриэли!



Бедного мясника смели во мгновение ока...







Маша и медведь



мально милые дамы мотивировали это необходимостью союза разумных рас против Пылающего Легиона, однако в друидских кругах прошел слух, что наш уютный мирок Титаны снова собираются перековывать, на этот раз – в нечто под названием MMORPG. Вот тогда и пошел процесс создания Нового Мира (проект под кодовым названием «World of Warcraft»). А в таких мирах всем народам полагается жить дружно. И рисовалась нам безоблачная картина: под небом Азерота некогда враждующие расы теперь живут в мире и согласии: орк прикрывает в бою эльфийскую лучницу, клирик-человек врачует раненого торена, а банда гномов в компании троллей защищают ближайший донжон... Впрочем, и среди демиургов нашлись реалисты, так что обещанная идиллия отменяется.

Артас благополучно освободил своего шефа и теперь собирает на севере легионы Тьмы, Лордаэрон сожжен дотла, старый Альянс наконец-то развалился, высшие эльфы побиты и рассеяны, доля оживших мертвецов среди мирового населения стремительно растёт, а Тралл прочитал рецензию на

Lord of the Clans в «Навигаторе Игрового Мира», понял свою неправоту и тут же задушил в себе политкорректность, попутно истребив всех соседей, чей оттенок кожи отличался от зеленого. Вот в такой обстановке нам и предстоит жить и работать. Никакой «дружбы народов» – Альянс против Орды, и баста! Так что к нашей общей радости никаким перемирием тут и не пахнет, опять идет бесконечная война бледнолицых с зеленокожими...

Конечно, на эту таверну законы военного не распространяются, тем более что праздник на дворе. Но помните, что вне стен этого заведения, согласно с новыми законами нашей вселенной, общение с «врагами» строго ограничено – даже если дело сразу не дойдет до драки, потроговаться или объединиться в партию не дадут. На нейтральных территориях вполне можно стать жертвой пограничного конфликта, а во вражеские города лучше и не пробовать соваться. Отсюда правило. Хочешь чужих скальпов – иди на войну. За убийство представителей враждебной национальности начисляются honor points, а вот на «своего» можно напасть только в честной

## Между прочим...

В WoW пока недоступны такие области игрового мира, как Northrend (северный континент, заселенный нежитью), Kul Tiras (островное королевство к западу от Khaz Modan, центр торговли и мореходства, родина Джайны) и Quel'thalas (разрушенное Артасом княжество высших эльфов на северо-восточной оконечности материка Eastern Kingdoms). Разумеется, вряд ли они выбыли из игры из-за недостатка времени у Blizzard, скорее всего их зарезервировали для последующих адд-онов. К тому же, Northrend и Quel'thalas – главные оплоты Lich King'a и, скорее всего, для их покорения потребуются действительно хорошо прокачанные герои, которые появятся в игре только через несколько месяцев. Интересно, дадут ли нам возможность укокошить самого Lich King'a? Возможно, но стоит учесть тот факт, что по данным настольной Warcraft RPG, это самый крутой NPC во всей игровой вселенной – по своим характеристикам он превосходит многих богов из других D&D-модулей.

А вот кто в WoW точно будет, это Иллидан. Достоверно известно, что ушастый полудемон благополучно перенес ранение мечом Артаса и теперь выздоравливает под опекой эльфов и нагов, попутно вынашивая планы мести. Более того, представители Blizzard подтвердили, что Outland (параллельный мир, родина орков) будет достаточно скоро введен в игру, попасть туда можно будет через Темный Портал, который уже размещен в WoW. Циркулируют также слухи о возможности появления в игре третьей игравельной стороны – приспешников Иллидана, а именно Blood Elves, Naga и Draenei. Звучит многообещающе, и к тому же весьма похоже на правду – эти расы уже прошли «обкатку» в Warcraft RPG.

Кстати, хотя онлайн-движок для WoW писался с нуля, форматы игровой графики перекочевали из Warcraft III практически один в один. Оттуда же без особенных изменений позаимствованы многие элементы оформления интерфейса, а также озвучка некоторых NPC. Экономия средств и поддержание знакомого стиля в одном флаконе.

дуэли «по согласию» (и не до смерти), и получить с этого лишь моральное удовлетворение. Таким образом, проблема плееркиллинга почти что решена...

## О «Гфере» и игровой атмосфере

– Забегаете вперед, милочка! – слышалось из-за ближайшего стола. – Нас тут проблемы плееркиллинга волнуют меньше всего! Мне вот, к примеру, очень любопытно, а Новый-то этот Мир, он на старый, нам привычный, похож? Орки синими не стали? Гномы бороды не сбрили?

– Не стали и не сбрили! – Дайома пристально взглянула на говорившего (им оказался подозрительного вида маг в очках и майке с портретом Арта-





Боевая бригада (или просто толпа?) на всех парах несется в атаку

са). – Раз уж об этом речь зашла, обращаюсь к тем, кто переквалифицировался из стратегов в ролевиков только ради посещения Нового Мира. Он гораздо красивее старого, но в то же время – стопроцентно похож в плане стиля. Пейзажи – просто песня. Красно-коричневые пустыни, заснеженные сосновые леса, пасторальные людские деревушки, мрачные крепости Орды, таинственные руины древних эльфийских городов. Знакомые географические названия: Stormwind, Theramore, Orgrimmar, Felwood... Знакомые персонажи, которые недавно были «просто юнитами»: эльфийки с боевыми «трилистниками», закованные в броню рыцари, гномские паровые танки. Знакомые сооружения: вот Moon Well на окраине друидской рощи, вот орочий Great Hall, а вот это –

не иначе как Necropolis. Дух великой стратегии ощущается тут в каждом пикселе, и это не может не радовать сердце фаната.

– Это, конечно, хорошо, – из-за другого стола поднялся здоровенный орк-колдун в черной хламиде, потрясая книгой заклинаний с руной Серп-и-Молот на обложке. – Но вернитесь-ка с небес на землю, мадмуазель. Атмосфера – это прекрасно. Но на одной только атмосфере ни одна MMORPG еще не выезжала. На что же похож сам игровой процесс? И, раз уж речь пошла о сферах высших и низших, нельзя не вспомнить печально знаменитую «Сферу». Говорил мне один мудрец, что Новый Мир подозрительно похож на это творение русских магов. Дескать, монстры за игроком плохо бегают, мешочки в мешочках лежат, для восстановления здоровья



достаточно просто что-нибудь скушать... Кстати, еще, расскажите-ка неопитам, не перемудрили ли титаны с интерфейсом. А то сами знаете, как распространен миф о том, что в подобных играх «управление та-а-а-кое замороченное»...

– Про мешочки не верьте! Клевета, нет там такого! – эльфийка не сдержала праведного гнева. – А что до остального... Не играла я в «Сферу» эту! И вообще, до этого момента смотрела на MMORPG только через оптический прицел. Но с первых же минут игры почувствовала себя в Новом Мире аки рыба в воде. Управление простое, очень похоже на тот же Knights of the Old Republic. Бегаю с клавиатуры, смотрю по сторонам мышкой прижатой правой кнопкой. Она же правая кнопка – выделение объекта, левая – действие. Напечатать сообщение – Enter. Внизу экрана расположена панель быстрого доступа к заклинаниям и другим способностям (вообще-то этих панелей несколько, их можно переключать стрелочками справа от панели), там же – кнопки доступа к кукле и статистике персонажа, книге заклинаний, журналу квестов и карте мира, еще правее – рюкзак. Выше – полоска опыта, пока что девственно чистая. Еще выше, слева – окошко чата. Все вполне доступно для освоения в течение пяти минут.



## И еще один повод вспомнить «Властелина Колец»







Дварфы тоже любят Рангер Генерал, даже без компьютера

### Жизнь - борьба

Дайома прервалась и обернулась на чье-то покашливание. Перед эльфийскими очами предстал невысокий уса-тый гном в танкистском шлеме, который с неподдельным любопытством взирает на нее с высоты своих семидесяти сантиметров.

- Скажите, пожалуйста, миледи, а там, в Новом Мире, тяжело ли быть нубом? А то представляется мне, что социальное неравенство игроков провоцирует притеснение неимущими имущими, обирание чужих тел и насильственное изъятие честно заработанной добычи...

- Вот на этом вы меня и прервали, собственно. Я же говорила - там все очень даже добродушно, а в начале игры - особенно. Расскажу, как у меня это было. Отреспавнилась. Смотрю по сторонам. Рядом переминаются с ноги на ногу еще пара таких же нубов, поодаль людская девушка уровнем явно повыше (раз добралась сюда, на другой край света) в одном кожаном бикини танцует на котле, почтенная длинноухая публика выражает свой восторг бурными аплодисментами. Кстати, подобные сцены - не редкость. Довольно часто мне приходилось наблюдать, как милая дама уровня так двадцатого забиралась на какое-нибудь возвышение и принималась лихо отплясывать, изредка при этом еще и обнажаясь до границ приличия. Это не SW: Galaxies, никакой материальной пользы от этого не получает ни героиня, ни зрители, но все равно приятно. Впрочем, на других девчонок мне любоваться было не с руки, даром что у околицы стоял какой явный NPC с восклицательным знаком над головой. Двинула к нему и получила первый квест.

Друид-работодатель популярно объяснил, что в лесу кабанчики и кошки расплодился сверх всякой меры, так что нужно слегка снизить их популяцию насильственными методами. В процессе снижения популяции прояснились

Джайна наконец-то научилась одеваться со вкусом



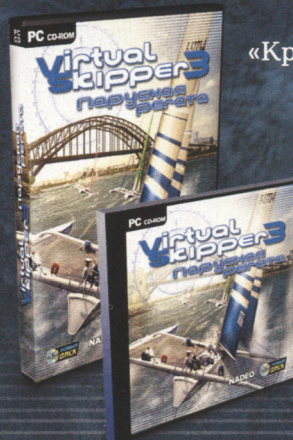
# Virtual Skipper 3

## Парусная регата



Самый захватывающий и реалистичный навигационный симулятор парусного спорта!

В продаже с ноября



«Красота...

Нет, скорее - КРАСОТИЩА!»  
Страна Игр

© Nadeo, 2004. Все права защищены.

Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный); e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru.

Эксклюзивный представитель на территории Украины - компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

NADEO







кое-какие интересные моменты. Во-первых, присвоить себе чужое добро нельзя. Ни с убитого кем-то монстра (за исключением игры в команде – в этом случае кто первый обдерет тушку, тот и прав), ни с тела самого игрока. Во-вторых, после смерти персонаж приходит в себя на кладбище в виде призрака. Тут есть два варианта: либо он отправляется к месту кончины самостоятельно (если находит – восстает из мертвых и никаких санкций на него не накладывается), либо обращается к местному хранителю душ и воскресает тут же, на кладбище (но при этом лишается части опыта, а все экипированные предметы теряют в прочности). При этом умирать получается не так уж и часто. Сильных монстров в стартовых локациях нет, а со слабыми герой расправляется без особых проблем. Сражение (по крайней мере, для друида), протекает так: до боя накладываем имеющиеся защитные спеллы, затем издалека атакуем противника боевым заклинанием, которое повторяем, пока он к нам не подбежит. Затем начинаем лупцевать его в ближнем бою. Самый



По центру – самое опасное существо из всех присутствующих

кайф наступает при получении способности Entangling Roots – это заклинание парализует врага, позволяя безнаказанно расстреливать его с расстояния. Если ранят – ничего страшного, после боя здоровье восполняется принятием пищи, а мана – водичкой. Это не считая, само собой, лечебных спеллов.

## Я отважный капитан, я объездил много стран

– Попса, – убежденно заявил давешний орк-колдун. – Надеюсь, там кроме переработки монстров в экспу что-нибудь предусмотрено? Квесты, я так понял, ограничиваются все тем же геноцидом окрестных тварей...

– И вовсе нет! Начнем с того, что квесты всегда имеют под собой неплотную сюжетную основу. К примеру, задание могло бы звучать просто и глу-

по: «ты должен убить два десятка бешеных медведей, за это получишь такую-то награду». Но вместо этого даже под банальный отстрел косопалых подводится логичная подоплека. Сперва нужно поймать одного бешеного медведя в специальную ловушку и притащить его к местному айболиту, который, проведя оперативное вскрытие, сделает неутешительный вывод: зверюга где-то отравился, вылечить это нельзя, и единственный способ спасти здоровую популяцию заключается в истреблении больных. Казалось бы, на выполнение самого квеста этот мотив никак не влияет – ан нет, разница чувствуется. Такие вот мелочи здорово помогают вжиться в игровую вселенную. Не просто убиваешь монстров

Милая девушка в «кислотном» прикиде, очках и с кольцом в носу – на самом деле бывалый авиатор



Увы, на танке покататься не дадут



Спят усталые эльфюшки... причем в овинику с окороком







ради денег и экспы, а вносишь свой вклад в сюжетную линию.

Новый Мир огромен до неприличия. Там полностью воплощены оба полушария, и есть возможность посетить разнообразные места боевой славы. Можно исследовать его пешком, можно использовать для быстрого и безопасного перемещения ездовых

грифонов (удовольствие платное, к тому же можно летать только туда, где вы уже побывали), можно путешествовать на кораблях (возят с одного континента на другой, а также к островам). Еще есть телепортация (с помощью одноименного спелла или артефакта Hearthstone, см. ниже). Желаящим позволено прикупить ездовое

животное, хотя трудно сначала представить, как можно скопить нужную для этого сумму. Тысяча золотых – огромные для нуба деньги.

В каждом районе (кстати, нет никакого деления на отдельные локации – переход из одного района в другой осуществляется мгновенно и в любом месте), как правило, имеется город. В нем есть магазины, тренеры (обучающие игрока разным полезным умениям), прочие NPC всех мастей, а также таверна. Во-первых, в ней можно «зарегистрировать» имеющийся у каждого игрока Hearthstone, с по-

# СЧЕТ 5:0 В ВАШУ ПОЛЬЗУ!

## Антивирус Касперского® Personal 5.0

1. Самая быстрая реакция на новые вирусы
2. Простой и удобный интерфейс
3. Высокий уровень обнаружения вирусов
4. Круглосуточная техническая поддержка
5. Обновление антивирусной базы каждый час



(095) 797-87-00  
www.kaspersky.ru

лаборатория  
КА(П:Р)кого





Полевой командир



Орчихи там тоже ничего

мощью которого можно впоследствии телепортироваться к месту регистрации хоть с другого края света (у этого удовольствия перезарядка – час, так что халявы не будет). Во-вторых, при выходе из игры или смене персонажа имеет смысл устроиться на отдых в этом заведении – за часы, проведенные в объездах Морфея (при этих словах находившийся в зале лысый тролль-шаман под ником Morpheus нехорошо ухмыльнулся) герой получает прибавку к получаемому опыту, пропорциональную времени отдыха. Т.е. после суток сна вы будете до определенного момента (также определяется временем отдыха) получать вдвое больше экспы, чем полагается.

– Ишь, чего выдумали! – из-под



Ораы, ораы летят! Кстати, и Мордор на себя похож

стола выглянул уже успевший наклюкаться дварф с кустистой рыжей бородой. – Ежу понятно, что так они пытаются нас заставить играть реже, а платить больше!

– Вполне возможно. Ведь на самом деле Титанов при создании Нового Мира интересовал, прежде всего, вопрос изъятия содержимого кошельков его обитателей... (тут за спиной рассказчицы на секунду материализовался Eredar Daemonlord 60-го уровня, в которм многие узнали исполнительного директора Vivendi)... кхм, давайте-ка я вам дальше про квесты расскажу, ладно?

Задания бывают разные: пойди туда, принеси то, поговори с тем, убей того и того и еще вон того. Если просят добыть какой-либо предмет – скорее всего, он лежит либо в потрохах очередного монстра, либо в недрах хоро-

шо охраняемого подземелья. Но встречаются и чисто халявные квесты. К примеру, один дварф в Algaz Post попросил меня отнести письмо его собрату в Stormwind. На все про все я потратила 15 минут ходьбы (плюс 5 минут поездки на метро... о да, там есть гномское метро!), ни разу не обнажила оружия, а в награду получила... 6 серебряных монет. Если кто не знает, это достаточно большие деньги в начале игры. Столько обычно дают за квест по истреблению десяти-двадцати серьезных монстров 10-13 уровней.

Некоторые квесты объединены в цепочки – выполняешь один, получаешь продолжение. Яркий пример – если выполнить квест для предприимчивого сатира (покопать энное количество кошек и сов, и обменять их останки на Voodoo Claw), вскоре от местных правоохранительных органов поступит предложение одного сатира извести путем кормления его отравленными шишками (почему-то сразу вспомнилось творчество А. Сапковского).

## Ученье – свет

– Интересно, – подала голос из-за углового столика эльфийская охотница, почесывая за ухом огромного черного кота. – А вот как обстоят дела с профессиональным ростом, уважаемая соотечественница? Что нужно для получения новых заклинаний и способностей?

– Деньги, как и в жизни, – вмиг приуныла рассказчица. – Причем много денег. Чтобы выучить новое заклинание, нужно по достижении определенного уровня (разумеется, получить все и сразу в самом начале нельзя даже в платном виде) поговорить с тренером, выбрать нужный spell из списка и выложить энную сумму. Можно и агрейдить имеющиеся способности. Причем если spell первого уровня стоит копейки, то для его дальнейшего



Памятники героям Warcraft II: Beyond the Dark Portal





развития придется раскошелиться в геометрической прогрессии. Для получения особенно мощных заклинаний нужно еще и выполнить особые квесты. К примеру, для обретения способности превращаться в медведицу пришлось таскаться за тридевять земель и лично базарить с Большим Бурым Медведем, а потом еще и добывать неплохо охраняемый артефакт. Вообще, у подобной платной системы есть только одно преимущество: теперь не нужно, как в Diablo II, кропотливо рассортировывать очки по разным умениям, ориентируясь на какую-то конкретную стратегию. Достаточно просто скупать все подряд – если позволяют средства, можно создать полного универсала в рамках выбранного класса. Кстати, на каждом уровне (начиная с десятого) игрок получает один talent point, который может потратить на получение какой-нибудь уникальной способности или улучшения имеющегося спелла.

– Как все это неприятно! – возмутилась сидящая рядом миловидная жрица с символической хиппи на мантии. – Тратить столько времени и денег, и все в итоге ради убийства ни в чем не повинных живых тварей! А можно ли там заниматься каким-нибудь полезным для окружающих делом? Желательно, не связанным с убийствами...

– Запросто. Кроме классовых способностей, есть и крафтинговые профессии, ориентированные на производство предметов, а также на получение материалов для их создания. К примеру, можно обучиться Mining для добычи руды и плавки металлов, в паре с Blacksmithing дляковки оружия и доспехов из полученных слитков. Чтобы научиться какому-нибудь ремеслу, нужно найти в одном из городов учителя-NPC. Обычно они обретаются в специальных кварталах. Первый уровень скилла дается бесплатно,

остальные – за деньги и только по достижению определенного опыта в данной сфере. Этот опыт никак не связан с тем, который дается за убийство монстров, и получить его можно только работой по специальности. Т.е., скилл Alchemy растет при каждом удачно смешанном зелье, а Skinning – с каждой снятой шкуркой. Со временем за хорошо освоенные действия перестают давать опыт, и нужно переходить на более сложные. Кстати, одновременно можно иметь не более двух профессий, за исключением Fishing, First Aid и Cooking (их можно получить в дополнение к двум имеющимся).

Изготовленные предметы можно носить самому, можно тут же продавать, а можно просто дарить друзьям. Вообще, продажа вещей собственной выделки – основная статья дохода игрока. Поделюсь опытом: для героя с ограничением на железные доспехи имеет смысл взять пару хорошо сочетающихся скиллов Skinning и Leatherworking. Теперь с убитых животных (на гуманоидов, демонов и нежить не распространяется) можно снимать шкуры, из которых впоследствии изготавливаются всевозможные виды кожаной брони. Таким образом, идет приток экспы за убитых тварей, сам же герой всегда бесплатно одет и обуш по последней моде, а выделкой шкур и пошивом брони может прилично подрабатывать.

### Это только начало

Ну и, разумеется, никуда не делся главный конек любой MMORPG – живое общение. Станцевать с гномом на столе в таверне, поаплодировать победителю особенно крутого моба, поторгаться с продавцом – этих моментов (которые здорово разнообразят скучноватый процесс вкалывания ради денег и экспы) никогда не будет в оф-



флайнных играх. Есть возможность объединения в партии (что здорово помогает при зачистке сложных территорий), можно основывать собственные гильдии... но лично у меня это по большей части еще впереди.

– Мисс, – обратился к Дайоме коротко стриженный паладин в черной косухе. – А как там обстоит дело с системными требованиями? Лаг там страшный или не очень?

– Не поверите, но лага там почти не было, серьезные тормоза случались только пару раз. И вообще все бегало с потрясающей скоростью даже на настройках, близких к максимальным. Впрочем, спасибо за это стоит сказать скорее не Титанам, а моему гигу оперативки и новомодному «Стриму», хотя, судя по жалобам на лаг в игровом чате, я оказалась в категории везунчиков...

В общем, у меня все. Вопросы есть? Нет, и ладно. Тут и сказочке конец, кто слушал – получай подарки! С Новым Годом и Рождеством!

С этими словами эльфийка зашвырнула в центр зала мешок, а сама скастовала Hearthstone и через несколько секунд была уже далеко. А в таверне «У Кеши» можно было оглохнуть от радостных воплей – в мешке обнаружились фирменные коробки с World of Warcraft. И лишь пандарен Кеша не присоединился к всеобщему веселью – ибо панд в WoW, вопреки традиции, не обнаружилось...

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★
КОНЦЕПЦИЯ	★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★
8.7	



# Billy Blade and the Temple of Time

★ Жанр **Action/Adventure** ★ Издатель **Iridon Interactive**  
 ★ Разработчик **Iridon Interactive, Nerlaska** ★ Дата выхода **Зима 2005**  
 ★ Сайт **www.billyblade.com**



Персия традиционно богата разбойниками



Никогда не хотел быть археологом, но в свете последних событий понемногу начинаю задумываться о собственной правоте. То отечественное ТВ в очередной раз попотчует кинобайкой о мистере Джонсе, то книжка по соответствующей тематике на глаза попадет. А то и игрушку археологическую анонсируют.

Вот и на сей раз шведы из Iridon Interactive подбросили материал для размышлений, объявив о скором выходе ТР-приключения Billy Blade and the Temple of Time. Сюжет намечается почти классический. Японской внешности протагонист (друг животных, мастер меча и профессиональный авантюрист) по имени Billy Blade позарился на Time Crystal – древний артефакт, хранящийся в Temple of Time. Ценность кристалла заключается в том, что с его помощью можно контролировать древний девайс, открывающий портал во времени. Однако все пошло совсем не так, как планировал “Малыш Билли”. В результате главному герою и его боевому соратнику шимпанзе Конгу (исключительно оригинальное имя для обезьяны, не находите?) приходится выбираться из весьма жаркой заварушки.

Путь к спасению долг и тернист. По ходу пьесы м-ру Блейду придется прогуляться по трем временам ака игровым локациям: пустошам ледникового периода, пескам древней Персии и Карибскому побережью эпохи расцвета пиратства.

Само собой, путешествие не будет легким. На героическом пути грудью встанут различные представители местной фауны вроде всевозможных стражей и иных туземных зверюг.

В арсенале Билли ожидаются как минимум верный клинок и пара-тройка приемов рукопашного боя. Каковы же будут прочие малозначительные игровые детали вроде интерфейса, АИ и графического движка, мы узнаем уже после релиза, ожидаемого этой зимой. – Д.С.



# The Poolisher

★ Жанр **Sport/Arcade** ★ Издатель **Не объявлен**  
 ★ Разработчик **Emthesis Development** ★ Дата выхода **2005**  
 ★ Сайт **www.emthesis.com/en/products\_spotlight.html**



Мадам, может, поиграем во что-нибудь другое!

Как показывают опросы общественного мнения, бильярд по-прежнему остается в народных массах развлечением, сравнимым по притягательности с дружеской пьянкой и вынужденным мордобоем. Когда же эти мероприятия происходят практически одновременно, периодически перетекая одно в другое, почтенная публика попросту обалдевает от восторга. Судя по всему, в солнечной Италии дела обстоят точно так же. Иначе что бы натолкнуло тамошнюю компанию Emthesis Development на создание The Poolisher – симулятора “бильярда без правил”?

По сюжету вас заносит в типичную забугорную “тошнеловку”, где вот-вот начнется локальный турнир по забиванию шаров в лузы с главным призом в 50 “косых” у.е. Мелочи в кармане как раз хватает на первоначальный взнос. После чего гонка за зеленым тельцом берет старт.

Предполагается, что в течение турнира вам будет оказана посильная конкуренция со стороны местных “сливок общества”, с представителями которых в минуты отдохновения от спортивных забав всегда можно будет пропустить “по маленькой” или немного развлечься фигурной росписью по “морде лица”.

Игра, по планам разработчиков, должна увидеть свет не ранее следующего года, тем более что до сих пор не объявлен издатель. Но определенные выводы можно начинать делать уже сейчас. И первым из них будут сомнения в правильности выбора жанра. Безусловно, смешать бильярд и файтинг – это поступок. Вот только разумный ли? Вторым – что моделям персонажей явно не хватает полигонов. Понятное дело, ожидать особого качества не приходится, и все равно внешность персонажей непростительно скромна. Даже для начинающей компании. Третьим – а стол-то (впрочем, как и некоторые “задники”) выглядит довольно неплохо. И последним – упор все же будет сделан на спорт, а не на посторонние веселья. Причина? Смотри вывод первый. – Д.С.

Чувак, завязывая с куревом, а то с таким цветом лица долго не протянешь



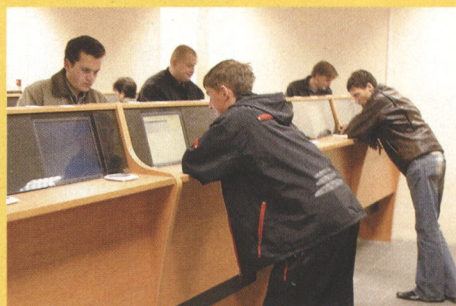


Прежде чем покупать компьютер, комплектующие и другую цифровую технику, любой нормальный человек задается вопросом: "Где это лучше купить? Как найти самую низкую цену? Надежный ли продавец? Есть ли гарантия на все оборудование?"

На все эти вопросы есть один ответ - КОМПЬЮТЕРНЫЙ ГИПЕРМАРКЕТ "САНРАЙЗ-ПРО" на Станколите.

## ПОЧЕМУ НУЖНО ПОКУПАТЬ У НАС?!

- **Низкие цены** - мы гарантируем максимально низкие цены на компьютеры, комплектующие, оргтехнику и фото-видео технику, т.к. поставляем товары непосредственно от производителя, а сочетание принципов "cash & carry" и интерфейса интернет-магазина, позволяет обеспечить минимальные издержки при продаже в гипермаркете.
- **Отсутствие очередей** - более 100 терминалов для формирования заказа в розничном и корпоративном залах гипермаркета, обширный многосекционный склад - позволяют обслуживать одновременно до 110 человек и более 3000 покупателей в день. При этом гипермаркет работает без выходных с 10.00 до 20.00.
- **Оперативность обслуживания** - время ожидания при комплектовании заказа не превышает 10 минут.
- **Сервис** - сборка и тестирование в присутствии заказчика, модернизация, гарантийное и послегарантийное обслуживание. Бесплатная парковка на 1000 машиномест. Возможность доставки товара заказчику.
- **Расположение** - гипермаркет расположен в 10 минутах ходьбы от м. "Савеловская" в торговом комплексе Станколит. От м. "Алексеевская" Вас довезет бесплатная маршрутка. А на машине 800 м от Сушевского Вала.
- **Гибкость** - гипермаркет работает с любыми клиентами по всем направлениям продаж и обслуживания: с организациями - по безналичному расчету в корпоративном зале, с покупателями компьютерных аксессуаров - в зале "cash & carry", с розничными покупателями - в зале терминалов, с заказчиками персональных конфигураций - в зале сборки и сервис-центре. Оптовым покупателям предлагаются крупные партии товара известных компьютерных брендов. И все это - на более, чем 3000 кв.м. торговых площадей.



# КОМПЬЮТЕРНЫЙ ГИПЕРМАРКЕТ

**Гарантия низких цен,  
новый метод торговли**

## "САНРАЙЗ-ПРО"

ул. Складочная, д.1, стр.1, корп.4  
Тел. (095) 542-8070 e-mail: pro@sunrise.ru

**СРАВНИТЕ ЦЕНЫ С НАШИМИ**  
**WWW.PRO.SUNRISE.RU**





# Star Wars: Episode III

★ Жанр **Action/Adventure** ★ Издатель **LucasArts**  
 ★ Разработчик **LucasArts** ★ Дата выхода **Май 2005**  
 ★ Сайт **www.lucasarts.com/ep3**



**Господа, попрошу вас внимательно изучить голубой росчерк, оставляемый лучевой саблей. Нет, ну верно же чудно!**

Теплым маем в кинотеатры всего мира хлынут бледные толпы с фосфоресцирующими глазами и восторженным Счастьем, загодя свившим уютное гнездышко внутри их организмов. Это преданные поклонники сказок дядюшки Лукаса о братцах Анакине и Оби-Ванушке. Они любят заунывный вой Tie Fighters и тихий гул лучевой сабли. Они готовы сотнями скупать дурно сшитых плюшевых Йод и угловато-пластмассовых Ханов, простите, Солов. Блаженные, святой крест.

Нам, скромным любителям цифровых иллюзий, тоже отломат ломоть - Star Wars: Episode III: Revenge of the Sith не будет одинок. За две недели до выхода фильма на просторы виртуальных степен прискачет его одноименный геймбратик.

Грядет нечто. В руки пользователя передадут бразды правления либо Obi-Wan Kenobi, либо его ученичком-бузотером. Что характерно, боевые стили двух адептов Силы и их форсе-ухищрения разнятся принципиально. Анакин приятно искрит с кончика мизинца пахнущими озоном молниями, Оби же предпочитает ловко пудрить противникам мозги. Малютка-Вейдер рубит огненным мечом грубо, на мясницкий манер. Ванятка же, как истинный интеллигент, предпочитает шустрые и точные удары, джюже раззадоривающие оппонента. Чисто Дункан Маклауд.

Для соответствующего уровня реализации хореографии поединков на должность балетмейстера опять призван Nick Gillard, поставивший трюки в шести десятках фильмов, в том числе в двух первых эпизодах SW. Самое прикольное - Ник ушел в трюкачи из... Московского госцирка в возрасте 16 лет.

Обещается также прогулка по неизведанным доселе планетам, вкрапления квестовых задачек (самую малость, дабы казуалов не отпугнуть) и графическая миловидность движка. Скриншоты подтверждают последний постулат. Природный оптимизм берет свое и наказывает верить. - И.П.

**Ванек фехтует с железным дровосеком. Знатная у железяки клюшка**



# DOOM 3: Resurrection of Evil

★ Жанр **Action** ★ Издатель **Activision**  
 ★ Разработчик **id Software, Nerve Software** ★ Дата выхода **2005**  
 ★ Сайт **www.doom3.com**



Счастье не ходит ни одно, ни в партии, ни даже в нагрузку к честным глазам и моральной устойчивости. Нет, оно предпочитает обрушиться на голову отсыревшей штукатуркой, сдавить нежно в объятиях до дыхательного запора и оставить на память о себе паралич мозга. Пока очередное горе не вызовет нас из трясины розовых грез.

На самом-самом верху (Джонни Кармак - бог, стыдно об этом не знать!) прослушали перед каким-то из снов саундтрек "Избранные молитвы поклонников", зевнули, поморщились и все же решили снизить. Щелчок пальцев: "Апорт, бездельники (Nerve Software - прим. ред.), вот вам косточка, держайте! DOOM 3: Resurrection of Evil? Черт с вами... Только не облажайтесь!"

В аду - очередной кипеж: какой-то смертный му... э-э-э... мужик спер реликвию, практически национальную святыню. Даешь козла в чан с кипящим вольфрамом! Однако имеется трабл: мужик - настоящий Герой. Импа бьет влет из базуки четыре раза - бедняга умереть толком не успевает. С этим надо что-то делать! Сходняк нечисти забивает уроду тотальную стрелку. В преисподней объявлен священный День открытых дверей.

Собственно статистика АДд-она наводит на пожимание плечами. Четыре новых сотрудника ада себя пока ничем особым не проявили. В личных делах кое-какие пометки имеются (например, Bruiser умеет прикидываться вмонтированными в стены... компьютерными мониторами, а Hell Hunter доступные трюки со временем), но слово, как известно, ветер...

Арсенальные "добавки" внушают куда более. Тут и двуствольный дробовик, и гравитационная волына, и даже некий Артефакт, позволяющий замедлять бег секундных стрелок. А самое главное - маэстро, плз, праздничный салют на пол-миллиона персон! - специальный скафандр, снабженный осветительной иллюминацией!.. Нет, мне ваш прибор ночного видения без надобности.

Из иного осталось разве что упомянуть об одиннадцати новых локациях да четырех картах для "мульти". И пожелать всем нам дожить до "Часа Хэ", назначенного на 2005 год. - R

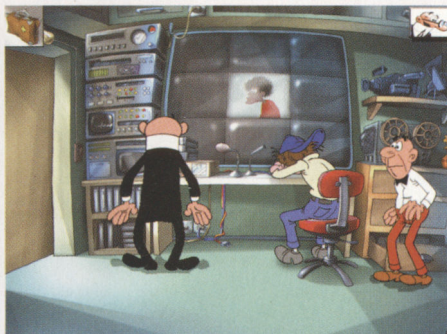
**Ломать - совсем не то, что решать дифференциальные уравнения**



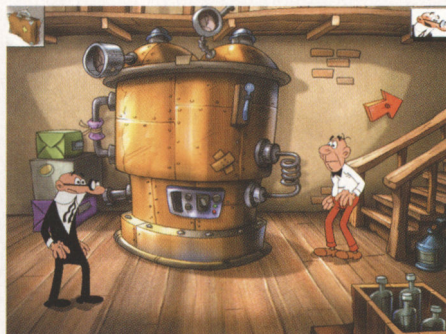




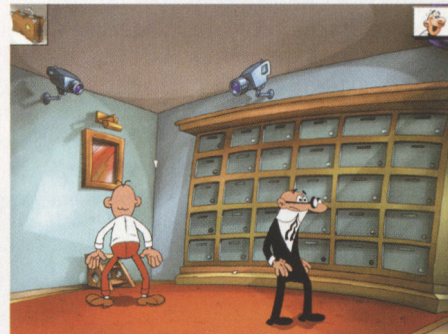
# БАНДА КОРВИНО



Пока один агент выискивает улики, другой контролирует ситуацию. Если оператор вдруг проснётся, у Филемона есть для него подарок от Бактерио.



Глядя на непонятный агрегат, найденный в подвале магазина, Филемон представляет, сколько же самогона можно сварить с помощью такого чуда техники.



В одном из сейфов бомба. Филемон отвлекает телекамеры, а Мортадело пытается определить бомбу по запаху. Бомбы всегда пахнут неприятностями.



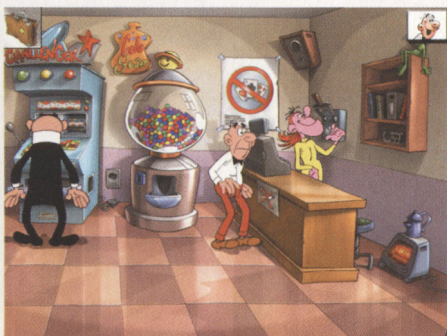
Сразу видно, местный мафиозный босс любит поесть, раз устроил свою резиденцию прямо в стенах ресторана.



Перед агентами встала дилемма, кому начинать взламывать витрину. Никто не хочет опозориться первым.



Знаменитая «Джоконда» Да Винчи... Во всяком случае, была ею до реставрации.



Пока шеф допрашивает важного свидетеля, Мортадело пытается заставить работать выключенный автомат.



В одной из этих бутылочек спрятано важное доказательство. Осталось только узнать, в какой из сотни.

Наша студия имеет честь представить вам новый юмористический квест про суперагентов. Если вы играли в «Гоблинов» или «Братьев Пилотов», вы вспомните принцип игры: один агент имеет мозги, другой – руки, оба вместе – проблемы.

**ИГРУШКИ**  
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru**  
мир в шутку



Приключения  
суперагентов 008 –  
в продаже с ноября!

«Агенты 008:  
Банда Корвино» (2CD)



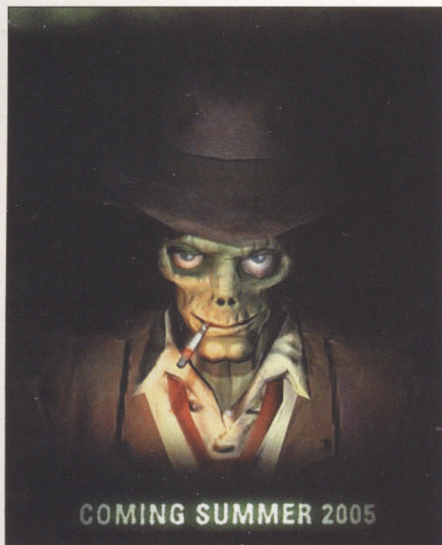


# ... и бутылочка кьянти!

Не торопитесь отправляться в ад.  
Без вас не начнут.  
Важное напоминание

★ Жанр Action ★ Издатель Aspyr Media ★ Разработчик Wideload Games ★ Дата выхода Лето 2005 ★ Сайт [www.stubbsthezombie.com](http://www.stubbsthezombie.com)

Рецепт от незабвенного мэтра экстремальной кулинарии Ганнибала Л. Зеленый горошек. Немного слегка подсолненного картофельного пюре. Чуток мясной подливки. Позвоительно также добавить десертную ложечку корейского соевого соуса. И, наконец, фирменный ингредиент, неизменный участник всех каннибальских файв'о'клоков с самого возникновения традиции - МОЗГИ! Разумеется, человеческие. Божественно. Извилину за папу, извилину за маму...



Товарищи из Wideload наверняка беспощадно мучались от жужжания роя идей внутри собственных гулких черепов. Страдали долго. Пока звук не обрел четкую форму и не принял убедительно нащепывать различные заманчивые оригинальности. Так родился Замысел.

Переливающийся мириадами неоновых огней град Punchbowl (штат Пенсильвания), построенный еще во времена правления видного гуманиста Эйзенхауэра. Мегполис будущего. Футуризм, веяния сложных технологий, расцвет благоденствия. Но не всех, категорически не всех, устраивает амебно-бездумное существование. Отважный undead-пророк Stubbs не

может и не хочет терпеть подобного. Оскалив дупла гнилых клыков, мертвие начинает крестовый поход против растительного образа жизни. Таков сюжетный катализатор всей истории. Истории о жажде справедливости, отваге и (конечно, конечно!) настоящей любви молодого, пусть и немного протухшего сердца.

Что, читатель, укачало на ухабах непривычного? Не ожидал эдакого, шер ами? Но, признай, занимательно. Меж тем, воздух наполняют сладкие трели. Это Michael Rogers, президент Aspyr Media, зажав в резцах едкую сигарку, вещает о славном будущем подопечного. "Наш пупсик таки заставит игроков взглянуть на ходячих мертвяков с иной точки зрения!" — настаивает мистер Роджерс. Верим, верим. Зря, что ли, в руках девелоперов, некогда отколовшихся от славной Bungie, имеется качественно подретушированный Halo-движок, уже сейчас готовый рассыпать ворохи искр-шейдеров и задорно бить копытом на радость современным видеокартам? Очень и очень.

Игропроцесс постигнет изумительная в своем безумии метаморфоза. Взяв за основу TPS, затейники из Wideload вышвырнули на помойку множество прежних жанровых наработок. Основная идея, раскаленной иглой прошивающая действо, заключается в следующем: Стаббс вкушает мозг жертвы, и последняя, спустя краткий промежуток времени, сама становится кусачей гнилушкой, активно следуя за хозяином и помогая ему всем, чем может. Нас уверяют, что сия диета при правильном подходе вполне позволит покомандовать настоящей немертвой ордой. Жаль только, не поясняют, дадут ли в руки полный контроль над новообращенными, или они просто будут преданно трусить следом, являя зарвавшихся оппонентов. Хотелось бы ясности. Впрочем, время терпит.

Противостоять разложившемуся витязю сподобятся многочисленные звенья пищевой цепи: милиция, рядовые бойцы с шотганами (бумстик, братья!), безумные учены, танки, роботехника и прочие воплощения научно-технической мысли. Разработчики обещают наделить каждого оппонента незабываемой индивидуальностью, снабдить устрашающим арсеналом и цельнометаллической отвагой. Дифирамбы AI не поют. Честность — лучшая политика.

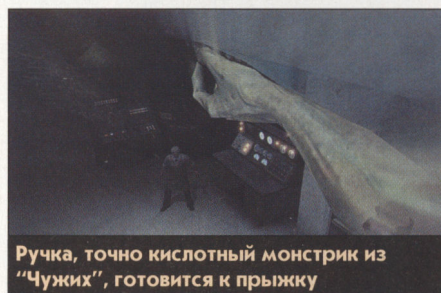
Сам же главный герой способен вытворять с собственным телом воистину презабавные вещи. Скажем, использовать личные кишки в качестве



Картина "Стаббс полдничаает". Художник разлагается



Моделям, конечно, далеко до сатанинского изящества DOOM 3, но глаза у юноши слева так славно светятся...



Ручка, точно кислотный монстрик из "Чужих", готовится к прыжку

газовых гранат. Или опрыскивать людишек вязкой ядовитой слюной, наносящей чудовищные ожоги и травмы. Любимницей детворы без сомнения станет severed hand (оторванная кисть), напоминающая незабвенный аналог из "Семейки Адамсов". Длань невероятным тараканом ползает по узким проходам, скользким стенам и потолкам и при необходимости резво прыгает на опешившую от подобного зрелища жертву.

Рельсы сюжетных перипетий Stubbs пролягут не только среди футуристических красот вышеупомянутого Punchbowl, но и по лону матушки-природы, различным фермерским угольям, спальным районам, местам обывательского шопинга...

Описанное выше пикантное блюдо гарантированно приправят чернейшей, полной гранулированного цинизма иронией (чего только стоит одно game-название, гнусно пародирующее афиши к кинофильмам) и подадут к столу жарким летом 2005 года. А пока — берегите голову. И не забывайте о ее содержимом.

Н

Товарищи на переднем плане явно скандируют: "Мозги! Мозги!"





# ДЕНЬ ПОБЕДЫ II



## ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



**snowball.ru**  
искусство побеждать



**paradox**  
entertainment  
www.paradoxplaza.com

От создателей «Европы»,  
«Виктории» и «Дня Победы».

Полностью на русском языке.

В ПРОДАЖЕ ОДНОВРЕМЕННО С МИРОВОЙ ПРЕМЬЕРОЙ!



# Нострадам де Пари



Въехал как-то Гейбриэл Ньюэл в зад Джону Кармаку. Стоят, разговаривают, ждут дорожную полицию. - Эй, Гейб, а я в зеркало каких-то французов еще видал. Куда они подевались?... - Тсс... Об этом, Джонни, лучше помалкивать. Видишь ли, они между нами.... (грустный анекдот)

★ Жанр FPS ★ Издатель Digital Jesters ★ Разработчик Kylotonn Entertainment ★ Дата выхода Апрель 2005 ★ Сайт [www.kylotonn.com/bos.htm](http://www.kylotonn.com/bos.htm)

Намерение выпустить шутер в течение года после выхода DOOM 3 и Half Life 2 в судебной медицине обозначается термином "действия в состоянии аффекта". То же самое, но с использованием самотального движка квалифицируется уже как попытка самоубийства. Ну а обнаружение корявой демки в самый разгар битвы FPS-титанов - это не что иное, как редчайший криминалистический парадокс, называемый "контрольный выстрел самому себе в лоб". Все три действия французы из Kylotonn Entertainment выполнили на оценку "отлично".

Собственно говоря, на этом гражданскую панихиду можно было бы считать законченной, но журналистский долг вызывает к объективности. Посему давайте облачимся в костюм патологоанатома и посмотрим, что там у Bet on Soldier... гм... внутри.

Я слышал, что пребывание в Париже будоражит воображение и вызывает самые экзотические фантазии даже у закоренелых материалистов. Ребята из Kylotonn вряд ли относятся к материалистам, и, наверное, поэтому их вечно заносит так, что просто диву даешься. Пару лет назад они явили миру эпическое полотно из нашего с вами альтернативного прошлого под названием Iron Storm. Вообразите себе: Первая мировая война затянулась до полной и безоговорочной победы Франции, то есть до 1965-го года. Все остальные участники конфликта, устав ждать, когда французы их завоюют, превратили войну в бизнес. Вследствие этого целью военных действий стали максимально возможный расход боеприпасов и уничтожение как можно большего количества военной техники, чтобы мировая экономика не впала в стагнацию. Каково, а? Ощущаете смелость замысла?



Рис. 1

Впрочем, аплодисментов ни со стороны прессы, ни со стороны игроков не последовало. За сим парни, покончив с прошлым, взялись за будущее. В этом альтернативном будущем на Земле осталось всего два государства (видимо, Франция и все остальные, так и не дождавшиеся оккупации), которые придумали новую форму заработка посредством боевых столкновений. На этот раз война превращена в тотализатор. Каждый участник, собираясь в бой, может пометить крестиком вражеского солдата и поставить деньги на то, что уокошит именно его в течение минуты. Причем побить этих избранных можно только предписанным способом. Если сказано, что у данного противника слабое место - ноги, можете выпустить ему в голову целую пулеметную ленту, он даже не поморщится. Свежо, не правда ли?

Ах, да! Чуть не забыл! Будущее в версии Kylotonn настолько альтернативно, что в нем нет ни Far Cry, ни двух помянутых выше FPS-гигантов, ни даже Soldier of Fortune 2 вкупе с Serious Sam, и поэтому в этом будущем можно делать шутеры с вот та-

кими (см. рис. 1) моделями, такими (см. рис 2) спецэффектами и никакими текстурами (см. любой рис.) без риска быть избитым в подъезде собственного дома. Мало того, в этом совершенно безнаказанном будущем можно изгаляться над священными для любого геймера вещами и изображать КРОВИЩУ вот так (см. рис. 3). Просто странно, как можно было, используя все новейшие достижения в области игровой графики (да-да, поддерживаются даже шейдеры 2.0!), получить столь отвратную картинку. По сравнению с этим святотатством бездарный уровень в демке, неинтерактивность окружения (за исключением бочек с бензином и автомобилей) и паралитическая анимация отступают на второй план и стоят там, стыдливо потупившись, вкупе с неимоверной бездарностью ботов.

Я даже под страхом немедленного переноса в придуманное килотонцами будущее не смогу ответить на вопрос, зачем надо было тратить время, силы и средства на разработку и выпуск подобного рода поделки.

Н



Рис. 2



Рис. 3



**вечерний**  
неограниченный доступ  
**интернет**  
**20:00-00:00**

тариф "Вечерний. Неделя"

**6\$**/неделя

+ 1 час дополнительно

тариф "Вечерний. Месяц"

**22\$**/месяц

+ 5 часов дополнительно

Дополнительный доступ  
\$0.5/час с 00:00 до 09:30  
\$1/час с 09:30 до 20:00  
Все налоги включены

Регистрируйся: (095) 995 1060,  
234-0056, 745-7171

имя: demo, пароль: demo

<http://www.zenon.net/services/dialup/>



[www.zenon.net](http://www.zenon.net)  
[reg@zenon.net](mailto:reg@zenon.net)  
(095) 956 1380



# Ручная братва



★ Жанр Action ★ Издатель Ubisoft, Бука ★ Разработчик Gearbox Software ★ Дата выхода Февраль 2005 ★ Сайт [www.brothersinarmsgame.com](http://www.brothersinarmsgame.com)

Студия Gearbox Software уже прилично засветилась на рынке шутеров, выпустив неплохие add-оны к Half-Life (Blue Shift и Opposing Force). Также в списке работ наличествуют PC-версии таких хитов, как Halo и Tony Hawk's Pro Skater 3. Теперь их портфель пополнится еще одним шутером "про войнушку", который уже задолго до релиза окрестили "наиболее реалистичным и правдивым", хотя кое-какие моменты наводят и на другие мысли, летающие во всем диапазоне эмоций, от хороших до плохих. Эти самые мысли появились у нас после знакомства с закрытой и полуинтерактивной пресс-версией игры, за что отдельное спасибо компаниям Ubisoft и "Бука".

## Мысль первая, впечатляющая

Мэтт Бейкер - сержант сто первого десантного полка "Screaming Eagles" и главное действующее лицо в игре. Под его началом "Бейкеровская дюжина", группа бойцов, выброшенная на французскую землю в ночь перед "Днем D". Вся беда в том, что отряд разбросало на большой площади, и вот теперь нам нужно найти остальных ребят, а попутно выполнить около двух десятков миссий, уложенных в восемь напряженных дней войны.

Игра позиционируется как squad based shooter, то есть, помимо главного стрелка в вашем лице, в действие вступают полноценные группы, находящиеся под вашим управлением. Если вы помните, в Medal of Honor или Call of Duty под боком тоже была команда, но она не поддавалась никакому воспитанию с вашей стороны и действовала, руководствуясь своими соображениями. В BiA все не так. Вы - царь, Бог и воинский начальник для подчиненных, и они будут делать только то, что вы прикажете. Управление на тактическом уровне примерно похоже на то, что мы наблюдали в Full Spectrum Warrior. Тыкай правой кнопкой мыши туда, куда тебе надо, и бойцы дружно ломанутся в указанном направлении, изредка напрягаясь в те моменты, когда попадут под обстрел. Увидел врага - опять же бей правой кнопкой ему по голове, остальное будет сделано напарниками. Вы, может быть, будете смеяться, но некоторые двери в зданиях тоже открываются тем же инструментом. Ретивые парни всегда рады помочь и с удовольствием снесут запоры на дверях, достаточно лишь приказать. В общем, это не про-

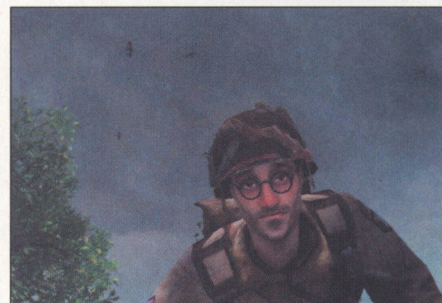
сто жестокий экшн, но и некий тактический симулятор, что придает игре определенную пикантность, но оставляет в легком недоумении. Вроде бы и шутер, но самому стрелять приходится мало. А если симулятор, то на кой ляд мне сдалась эта винтовка? Как-то оно все не так.

## Мысль вторая, интригующая

Как уже выразились многоопытные обозреватели крупных игровых сайтов, игра будет настолько супер-пупер-реалистичной, что всем прошлым хитам военно-игровой тематики придется слезливо сморкаться в грязные носовые платочки, а их разработчики найдут себе пристанище на перепти, где и помрут в безвестности, выдумывая очередную "Тетрис".

Консультирует девелоперов полковник армии США в отставке Джон Антал, который, будучи злостным игроманом, никак не может оправиться от ощущения жуткой нереалистичности в подобных играх. Он приложил все свои усилия, чтобы сделать войну тем, чем она и является на самом деле: грязным для обывателя, но чертовски увлекательным для профессионала действием.

Первый шаг на пути к реализму - отделка района боевых действий. Как заявлено разработчиками, в игре крайне точно и достоверно проработаны все места, в которых нам предстоит воевать. Все данные взяты из старых



Гарри! Ты что, уже не играешь в квиддич!

фотографий, военных карт и аэрофотоснимков, так что можно утверждать, что вон та церквушка именно там и стояла до момента, когда ее снесло залпом из вот этой гаубицы.

Следующее, что бросается в глаза, - высокий уровень смертности среди напарников. И правда, если сравнить с Call of Duty, где даже прямое попадание снаряда не всегда отправляло бойцов к праотцам, здесь пара-тройка удачных очередей может легко положить половину отряда. Так что все это накладывает определенные ограничения на тактику ведения боевых действий, особенно при таком поголовье своих и вражеских солдат на единицу площади. Это вам не пяток террористов обезвредить в пустом ангаре. Рисуем плюс и двигаем дальше.

Огонь очередями по движущимся целям всегда приносил стреляющему поразительные бонусы в деле выкашивания растительного покрова нашей

Закат... Трупы... Не иначе, как здесь орудовала какая-то секта







Черт, откуда в сороковых "стингеры"! Всем за борт!



Ну что, орлы! Нас ждет вторая серия!..

планеты. Это является уже признанным фактором и во всех шутерах называется реальной проработкой оружия. Не обошлось без подобной фишки и в "Братьях". Разработчики утверждают, что реалистичнее не стреляли даже прототипы действующего на тот момент вооружения. А стволов в игре хватает, тут наличествует весь арсенал, имевший хождение в период Второй мировой.

На текущем этапе трудно адекватно оценить заявления разработчиков, но то, что уже есть, дает прочувствовать очень даже неплохой потенциал игры, несмотря на некоторые странности. К примеру, есть одна штука (назвать ее "фичей" не поворачивается язык). Над каждым вражеским бойцом в момент атаки появляется эдакий круглый индикатор, который краснеет, если тот исполнен решимости, и становится серым, если враг трусит и ни за что не выглянет наружу. Если это реалистичность, то меня можно зачислить в гордые ряды испанских летчиков. Геймплею это помогает, но обрушивает

все заявления о чем-то необычайно правдоподобном.

### Мысль третья, созерцательная

Окидывая взглядом то, что представляется нашему пылающему взору, мы сразу можем расставить все точки над "йо" и предаться размышлениям о критериях реалистичности и зыбкой границе между вымыслом и Xbox. Которая тут упомянута не случайно. Игра делается сразу для трех платформ: Xbox, PS и PC, причем, как мне кажется, основной упор делается именно на приставки, а пишущий вариант появился, так сказать, попутно. Везде, в самых разных местах всплывает иная, приставочная сущность, начиная с самого первого кадра, когда предлагается "жать зеленую клавишу А, чтобы начать игру". Но, вместе с тем, управление настолько простое, что не составит труда полностью адаптировать его под PC без каких-либо потерь в качестве, что, в общем-то, уже реализовано.

Есть еще один плюс в нашу пользу - качество картинки за счет более вы-

сокого разрешения в PC-версиях. Что же касается графики как таковой, то, вне всяких сомнений, она уже сейчас просто потрясающая - движок Unreal все-таки делает свое доброе дело. Модели людей, скорее всего, не станут лучше к релизу, так как нет смысла совершенствовать то, что и так круто. Они отлично исполнены, реалистично двигаются и составляют очень даже достойную конкуренцию их собратьям из других современных игр. Эффектов здесь не так много: взрывы, вспышки выстрелов - в общем, все, что полагается в таких случаях. Не знаю, будут ли какие-то добавления в этом плане, но сомневаюсь, что удастся сделать что-нибудь лучшее. Единственное, что вызывает нарекания, так это растительность. Она просто ужасна! Надеюсь, что деревья подрастут в качестве к моменту выпуска игры.

Но выше всяких похвал то, как погибает наш персонаж. Он не просто отбрасывает копыта, хотя иногда бывает и так. Сначала перед глазами все плывет, дрожит, темнеет и снова проясняется. Ты падаешь, пытаешься подняться, оглядываешься по сторонам и, наконец, снова падаешь, а в последние секунды затухающий взор ловит остекленевшее лицо уже убитого напарника. Вот так незатейливо, до мурашек по коже. И все вокруг окружено сиянием, что придает происходящему некую сказочность. Мда... Красиво, черт побери.

### Мысль четвертая, отрезвляющая

Ни капли не сомневаюсь в том, что игра будет изумительной, как по качеству, так и по наполнению. Некоторые претензии к геймплею имеются, но до релиза осталось еще более трех месяцев, и есть шанс увидеть кое-какие изменения, хотя, по большому счету, я бы на это не очень-то и рассчитывал. Ядро игры уже отлито и промаркировано фирменным логотипом, остались рюшечки и кружева. Но зачистую именно они делают то, что мы называем Игрой.

Н



Спи, пулеметчик, враг не подойдет близко



# Shrek 2: Team Action

★ Жанр **Arcade** ★ Издатель **Activision** ★ Разработчик **Beenox Studios**  
★ Рекомендуются **Pentium III 800 MHz, 128 Mb RAM**  
★ Сайт [www.shrek2thegame.com](http://www.shrek2thegame.com)



**Шрека конкретно достал Печенюжка, а мне конкретно надоела эта игра**

Шрек — большой, зеленый и классный. В мультфильме. В игре же Shrek 2: Team Action он зеленый и всего лишь в два раза выше маленького Пряничного человечка. В мультфильме Шрек и его товарищи разговаривают голосами знаменитостей. В вышеупомянутой аркаде многоуважаемые персонажи обладают голосами людей, которые изначально пытались подражать голосам знаменитостей, озвучивших второго Шрека. Однако ближе к середине игры голосодатели упали духом, и пытаться стали меньше. Но все равно пытались. А пытаться подделывать раскатистый смех Эдди Мерфи это, простите, безобразие какое-то.

Вы управляете командой из четырех героев мультфильма. Набор героев варьируется от уровня к уровню. Управляете вы этими героями поочередно, выбирая между ними в любой момент времени, за исключением некоторых наиглупейших эпизодов игры. У героев есть разные способности и силовые показатели. Наиболее маститый из них — Печенюжка. Мало того, что он самый стильный и громкий, время от времени он пытается ударить Шрека своей сахарной тростью или покатаются верхом на Ослике, за что бывает по-дружески наказан. Герои часто машут кулаками, постоянно задевая членов своей же команды. К сожалению, безрезультатно.

Игра строится по принципу “все как в мультфильме и даже еще интереснее”. Наверняка вы не знали, что Шрек мастерски пинает куриц и развозит пьяных хулиганов по фургончикам, Красная Шапочка — дура набитая, а Кот в Сапогах и на самом деле кривой. И Ослик тоже кривенький. Они там все, знаете ли, не очень прямые.

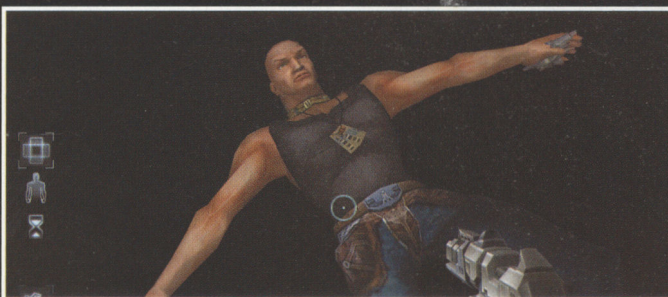
Организованной толпой наши мстители мчатся за ведущим (тем, за которого играете вы) персонажем навстречу взбунтовавшимся улиткам-переросткам, тыквам-переросткам, крысам-переросткам (вы, наверное, уже догадались, что враги в Team Action очень разные) и другим “увлекательным приключениям”.

Мораль же будет такова: не играйте в эту замечательную игру, если вы смотрели мультфильмы про Шрека, а если вы их не смотрели, то тем более не играйте. — А.Щ.

РЕЙТИНГ 4.2

# Саботаж

★ Жанр **RPG/FPS** ★ Издатель **Акелла**  
★ Разработчик **Avalon Style Entertainment**  
★ Рекомендуются **Pentium III 500 MHz, 256 Mb RAM** ★ Сайт [www.sabotain.ru](http://www.sabotain.ru)



**Обратите внимание на череп этого парня. Это уникальный череп! Полицейский в шлеме умирает от одного выстрела в голову, а этот парень живет после пяти хедшотов!**

Граждане игроделы, буду предельно краток.

Во-первых, давайте уже договоримся и примем за аксиому, что наша с вами отрасль достигла уровня развития, при котором игры с видом от первого лица не делаются на самопальных движках. Нет денег на мотор от Кармака — возьмите движок попроще. Если и такой не по зубам — отложите проект, сделайте что-нибудь другое. Например про Вторую мировую войну, с кучей маленьких танчиков. Это тоже неплохо продается. Только, пожалуйста, не надо больше этой дерганой анимации, этих жутких текстур, этих страшненьких моделей и этой явно не ньютоновской физики! Ну, пожалуйста, ну что вам стоит?

Во-вторых, раз уж взялись делать игру на собственном движке, так доведите ее до ума. Ради бога! Мы, игроки, не можем больше мучаться со спонтанно срабатывающими скриптами, случайно убиваемыми ботами и неуместными репликами неписей. Отдельной статьей мы не хотим псевдиалогов с псевдовыбором вариантов ответа, где один ответ правильный, а остальные для виду.

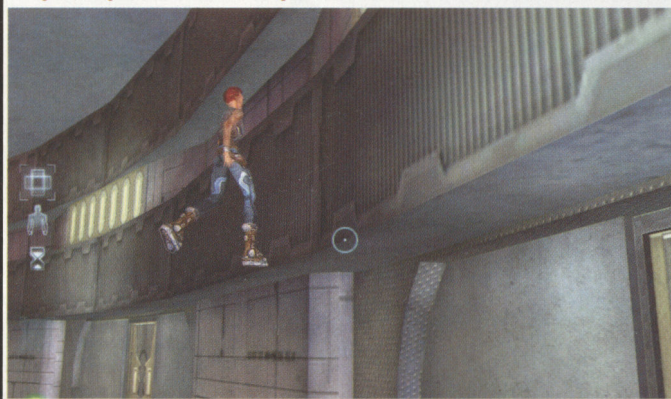
Кроме того, нам уже достаточно перекрестно-заимствованных идей, мы уже не играем в ваши игры, а сидим и наперебой тычем в монитор пальцами: “О, это вот из GTA 3! А вот это из Max Payne! Ух ты, смотрите, почти как в Deus Ex!”.

И, в-третьих, родные вы наши российские разработчики. Пожалуйста, будьте добры, не нужно больше этого сермяжного якобы юмора! Мы не хотим видеть в играх заведений под вывеской “Все-таки Изя” и “Мерзкие поцы”, нас не прикалывают городские районы, называющиеся “Гнойный рак”, мы уже выросли и вышли из подростково-пубертатного возраста.

Спасибо, конечно, вам за ваш самоотверженный труд и бессонные ночи, но мы не можем больше есть эту баланду: нас тошнит. — Г.У.

РЕЙТИНГ 3.0

**Я тут не при чем! Он сам туда залез!**





## КАРИБСКИЙ КРИЗИС



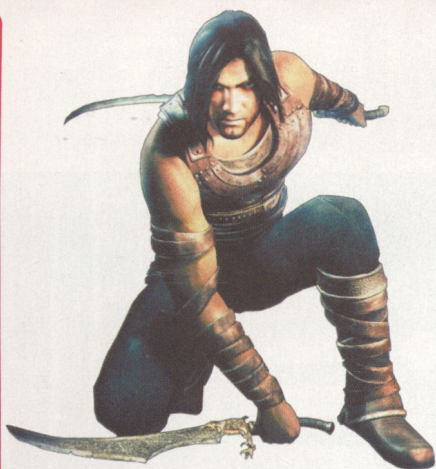
**Купи мобильный Карибский Кризис**  
и найди в нем секретный код! Введи этот код в компьютерной игре Карибский Кризис – и получи секретное супероружие!

Подробности на сайте [www.g5mobile.ru](http://www.g5mobile.ru)

- Альтернативная история: последствия ядерной катастрофы, разразившейся в результате военного решения Карибского Кризиса 1962 года.
- Оперативный пошаговый режим (TBS) и тактика реального времени (RTS) в одной игре.
- 40 сценарных миссий и неограниченное количество случайно-генерируемых миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Франко-германского союза, Китая, союза США и Великобритании.
- Достоверно воспроизведенная техника 60-х годов: танк Т-55, истребитель "Фантом", самолеты МИГ-19 и Су-7, "Объект 279" и другие.
- Новые типы боевых единиц: вертолеты, ракетные войска, разведывательно-диверсионные группы и войска химической защиты.
- Возможность захвата вражеской техники во время боя.
- Зоны заражения, влияющие на исправность техники и боеготовность личного состава.







# Витязь в верблюжьей шкуре



В пещере жил джинн. Когда ему было скучно, он швырял к подножию горы пустые консервные банки и плевался в проезжающих мимо принцев, пока не нарвался на Героя. Герой слез с ишака и устроил показательное выступление по кунг-фу, чему джинн настолько удивился, что в ближайшие тысячу лет вставал с кровати только по нужде.

"Быбс и Сокровища Падишаха"

★ Жанр **Аркада** ★ Издатель **Ubisoft**, **Акелла** ★ Разработчик **Ubisoft**

★ Рекомендуется **Pentium III 1 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)** ★ Сайт [www.princeofpersiagame.com](http://www.princeofpersiagame.com)

Он вернулся. После семи лет путешествий черт знает где принц снова оказался дома, рассчитывая обрести покой под крышей своего дворца. Но наш герой еще не знал, на что нарвался. Отдача минувших годов так долбанула по нему, что ему пришлось по полной программе вкушать плоды своих деяний. И на ум принцу вдруг пришла фраза, которую придумают еще раз спустя сотни лет.

*Don't trouble trouble until trouble troubles you.*

## В Багдаде все спокойно

Трудно строить догадки о том, где же все-таки был принц все это время. Но перед нашими глазами он предстает уже не восемнадцатилетним безумным сосунком, который изо всех сил пытается что-то доказать своему отцу, а матерым, битым не в одной драке и выигравшим не один бой волком.

Когда-то наш друг по своей юношеской неопытности сотворил такое, о чем до сих пор не может вспоминать без содрогания. Он выпустил песок времени. Все его близкие в одночасье превратились в монстров, несущих смерть. Конечно, можно обвинять во всем старого колдуна, мечтающего завладеть миром. Ведь это он предал своего правителя и открыл ворота врагу, он устроил все так, чтобы песок времени поглотил нашу реальность. А бедному пареню только и оставалось, что попытаться все вернуть. И он все-таки повернул время вспять и ис-

правил то, что натворил по неопытности, пережив при этом гибель отца, любимой девушки и создав на свою голову целую кучу неприятностей. Казалось бы, все уже позади и можно наслаждаться спокойной жизнью, но, увы, не сложилось.

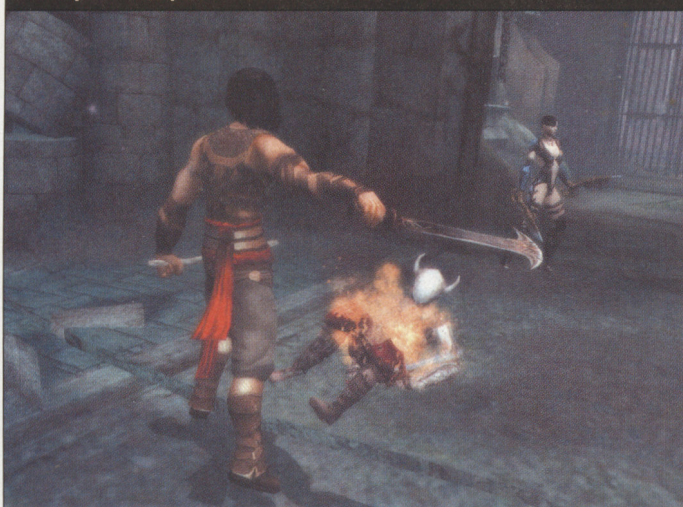
Практически сразу после возвращения в родной Вавилон принц попал в такую переделку, от которой он еще долго будет просыпаться в холодном поту. По узким улочкам старого города за ним гналась сама смерть. Уйти от чудовища удалось только чудом, и парень решил спросить совета у старого ведьмака, обитающего недалеко от города. После недолгих размышлений стало ясно, что своими действиями несколько лет назад принц проделал дыру во времени, и в наш мир прорвался ужасный монстр, созданный только для того, чтобы убить принца. Можно сказать, что дни его уже сочтены, но настоящий герой не будет идти на поводу у судьбы, а попытается оседлать ее. Так поступил и наш принц, справедливо рассудив, что сидеть и ждать смерти - не его жизненное кредо. Несмотря на предостережение старого чудака о том, что судьбу не изменить, храбрец все-таки решил встретить опасность с оружием в руках и отправился туда, где он сможет победить или погибнуть с честью - на Остров Времени, где обитает, соответственно, Императрица Времени. Все, что нужно сделать, это попасть в прошлое до момента создания песков времени и сде-

лать так, чтобы они никогда не появились в нашем мире. Дело простое, можно даже сказать, обыденное для нормального героя.

## Похмельное утро арабской ночи

На самом деле полная картина происходящего становится более или менее ясной только через полчаса после запуска игры. Первые же пару-тройку десятков минут игрок проводит, тупо уставившись в монитор, лихорадочно двигая грызуном и нажимая все клавиши подряд, при этом совершенно не врубаясь в суть дела. Судите сами - плывем это мы на корабле, надвигается шторм, и тут нас, ни с того ни с сего, берут на abordаж нелюди под предводительством оч-ч-чень эффектной брюнетки с очаровательно приподнятой верхней губой. Злобные кадавры лезут изо всех щелей, создавая из своих тел отличные мишени для тренировок. В течение определенного времени нас учат искусству нанесения ударов и различным акробатическим трюкам. А потом как-то так робко и ненавязчиво подсовывают в качестве противника давешнюю девицу-фото-модель. Погибнув неимоверное число раз, мы начинаем потихоньку осознавать всю серьезность ситуации, и буквально садимся на клавиатуру. В результате мы, конечно, побеждаем и узнаем от полумертвой спарринг-партнерши, что нам не попасть на Остров Времени и не увидеть Императрицу. И вот тут все сразу встает на

Повторяю еще раз. Эта половина зала - моя!



Да, судя по всему, машина времени выглядит именно так







Красные флаги - удивительно легкий способ перемещения в вертикальной плоскости



Принц попался не очень сытный, у вас там еще одного не завалилось!

свои места, и, начиная с этого момента, мы уже полностью в курсе всех дел. Отлично, одной проблемой меньше.

Но самое ужасное во всем этом то, что за всю первую сцену сохранить игру не удастся. Метод безостановочных проб и ошибок доводит до белого каления, хотя и приносит свои плоды.

### Античный терминатор атакует

С трудом подавив в себе инстинктивное желание назвать Prince of Persia: Warrior Within адд-оном, начинаем потихоньку выяснять, где тут собака порылась. По мере прохождения начинают проявляться некоторые интересные факты, о которых мы сейчас и поговорим.

Наш принц не просто повзрослел, он еще и с пользой провел эти несколько лет, занимаясь боевыми искусствами далеких народов, иначе бы он просто не смог бы так потрясюще двигаться и сражаться. Его возможности теперь превосходят умения среднего зомби примерно на столько же, на сколько метла Гарри Поттера возвышается над ступой Бабы-Яги. Все, что

выделяет принц, уже можно называть дракой в полном смысле этого слова. Если раньше ему были доступны всего несколько движений, то сейчас арсенал нашего героя разросся до поистине впечатляющих размеров.

Начнем с вооружения. У принца, как водится, есть свой собственный меч, который и является основным оружием на протяжении ряда сцен. Он, конечно, получает взамен на определенном этапе игры кое-что покруче, но этого явно недостаточно для крутых баталий, поэтому на помощь ему приходит целая куча разных железяк, остающихся после гибели упырей. Это различные мечи, топоры, кинжалы, шипастые дубинки - все, что может служить оружием, им и служит, я вас в этом уверяю. Все это можно использовать и в качестве метательных орудий. А некоторые из них обладают различными бонусами. Один бонус заставляет врага истекать кровью, другой на некоторое время оглушает, и так далее. Единственное ограничение - подобранное вооружение служит очень недолго, после чего про-

сто пропадает в руках и, чем круче комбинации вы наворачиваете, тем меньше времени оно служит. Хорошо, что этого добра хватает.

Итак, имея на руках два увесистых предмета, один из которых к тому же выкован из неплохой стали, принц может творить чудеса, доступные только настоящему Шаолиньского монашья в момент полного просвещения. Он рубит, как с правой, так и с левой руки, всю используя в некоторые моменты пятку правой ноги. Он может проводить умопомрачающие комбинации ударов, некоторые из которых длятся по пять-шесть секунд (!), и при этом настучать по голове всем, кто оказался в радиусе поражения. Или же нанести "заряженный" удар, который свалит с ног мамонта средних размеров. Ах, какими же отточенными и эффектными выглядят эти комбинации! И не только эффектными, но и вполне эффективными, если только какой-нибудь шибко умный монстр не догадается отскочить или заблокировать удар. Второй способ, увы, прерывает комбинацию, а быстрая контратака врага повергает



А помнишь, как ты мне кнопку на стул подложила?





Ты осквернил наш дворец! Обернись, нечестивец!

принца на землю. Так что не особо увлекайтесь, не забывайте время от времени переходить в защиту, тем более что она у него так и осталась непробиваемой, и стоять под градом ударов можно хоть до скончания века.

Ну, о таких мелочах, как отскоки от стен с последующим двойным ударом, мы говорить даже и не будем. Так же, как и о том, что принц способен, обхватив рукой колонну, смерчем пронестись вокруг нее и по разу двинуть каждого из стоящих рядом. К чему нам такие мелочи? Мы же простые люди, мы поговорим о чем-нибудь покрупнее, типа рассечения монстра пополам вдоль любой из его осей, вертикальной или горизонтальной. Или же о том, что у зомбика при известной сноровке можно отобрать меч, предварительно открутив ему голову. Так и идут наши дела, до тех пор, пока коса не найдет на камень, и принцу не встретится кто-нибудь из тех, кто окончил школу "Шодокан" за год до него.

### Забавы монстров

Скоро слабые мертвяки уступают место наиболее продвинутому собрату, и бои превращаются в очень эффектное зрелище. Говорить о местном AI нельзя, потому что RoP - не та игра, где он потребует в полной мере, но надо отдать должное разработчикам, они наделили каждую разновидность пришельцев с того света уникальными чертами, которые и проявляются в хорошей драке.

Начнем с того, что теперь вы не увидите монстрятиных банд в обширных залах дворца. Бои стали уделом личности, а не толпы. Максимальное число противников - три-четыре одновременно, и не более шести за весь период боя, но чаще всего - это пара охранников или какой-нибудь особенный персонаж, способный немало минут сделать для вас неприятными. Каждая

из таких персон владеет собственным стилем, как в атаке, так и в обороне. Одни способны наносить целые серии разнообразных ударов, от которых можно защититься, только уйдя в глубокую оборону. Другие будут скакать вокруг, и даже над вашей головой, с легкостью уворачиваясь от самых заумных комбинаций. И у каждого есть своя фишка, свой фирменный удар, попав под который, можно получить сильные повреждения. Упустив момент, вы рискуете заполучить противника в буквальном смысле слова себе на голову, и, обхватив вашу шею ногами, он небезуспешно попытается вскрыть вам яремную вену. Хорошо еще, что это аркада, поэтому вы отделаетесь потерей какой-то части здоровья.

Наиболее ретивые граждане подземного мира легко сбивают принца с ног и не ждут, пока он поднимется. Правда, теперь парень может вскакивать с земли не в одном направлении, как это было раньше. Теперь в ходу умопомрачительные кульбиты и кувырки, в момент уносящие его за пределы действия вражеского оружия.

По мере прохождения игры вам становятся доступны все более навороченные возможности. Вы можете замедлять ход времени, хотя и ненадолго. Враг становится похожими на улитку в брачный период, а ваша скорость остается постоянной. Если вы вдруг попали в полное окружение, можно применить кое-какие магические способности, наносящие ощутимый удар всем вокруг вас и отбрасывающие их на какое-то расстояние. В общем, все сделано только для того, чтобы вы получали максимальное удовольствие от процесса. Что и происходит буквально с первых минут игры. Слов нет, все это настолько интересно и красиво, что в некоторые моменты хочется иметь третью руку, непрерывно нажимающую PrintScreen.

### Темные коридоры власти

Вообще-то драки не являются основной частью игры. Главное - пройти ее до конца, чтобы принц наконец-то сумел избавиться от преследующего его кошмара. В этом плане разработчики постарались на славу. Задачки, над которыми вы бились в прошлой версии игры, - детский лепет по сравнению с теми, что предлагаются на этот раз.

Нет, дворцы на месте, колодцы и коридоры с хитрыми ножами и вилками тоже наличествуют. Только вот организовано это чуть-чуть похитрее, и вот это "чуть-чуть" делает игру намного интереснее. Раньше все было явно: пройти туда, подпрыгнуть там, уцепиться за трубу и так далее. Других путей не было, принц шлепал по лужам в одном направлении. Сейчас вы можете до скончания веков мотаться по дворцам, периодически переходя с одного уровня на другой. Вся игра по сути представляет собой одну-единственную сцену, шататься по которой можно бесконечно. Вспомнили, где-то там, уровней пять назад, видели сундучок? Милости просим, бегите обратно, подбирайте. И разные ходы-выходы на каплю сдвинуты только для того, чтобы до них нельзя было добраться вот так, в лоб. И еще. Учтите, что перемещаться туда-сюда придется не только в пространстве, но и во времени.

Помните кинжал со слотами для песка времени? Ножичек остался в прошлом, и разработчики не смогли найти ему приемлемого заменителя, поэтому они ограничились невразумительным диском в левом верхнем углу экрана. Он не является никаким туземным девайсом, но в нем присутствуют те же слоты, которые исправно пополняются песком из убиенных вами монстров. Песок тратится на банальную отмотку времени на энное





Настоящие мастера кунг-фу дерутся именно в такой позе



Ну сколько тебе говорить, не подаю я по пятницам!

число секунд, дабы снова вляпаться обеими ногами в ту же зловонную кучу. Кроме этого, он расходуется на такие фишки, как замедление времени и разные боевые магические штучки. Слоты добавляются не с количеством убитых врагов, а просто по мере прохождения игры.

Здоровье – тоже один из параметров, подлежащих "апгрейду". Только, в отличие от предыдущей версии, где нужно было просто испить водицы из фонтанчика, здесь придется покоряться, чтобы добраться до заветного места. Обычно коридоры, ведущие туда, защищены по всем правилам тогдашней безопасности. Если в "простых" помещениях разные колющие и режущие предметы размещены так, что всегда есть возможность передохнуть в промежутках между ними, то коридоры, ведущие к заветному месту, представляют собой полный вариант мясорубки в масштабе сорок восемь к одному. И надо очень крепко подумать, чтобы выбрать подходящий момент и проскользнуть между этими орудиями убийства.

Помимо всего этого, по дворцу разбросаны сундучки, открыв которые, вы получаете в свое распоряжение артефакты различных локаций и персонажей, которые позже можно просмотреть, выбрав опцию в главном меню игры. Эти сундучки расположены в самых неподобающих местах, и иногда найти их очень сложно.

Да, чуть не забыл! Иногда за вами бегают персональный киллер, убить которого просто невозможно. В таких случаях принц несется, сломя голову и не разбирая дороги, прыгая куда попадет и цепляясь за все, что попадется под руку. Такие моменты разбавляют некую монотонность, присущую игре, и придают остроту геймплею. Задумано и реализовано потрясающе!

### Неординарная ординарность

При всех остальных достоинствах PoP, первое, что бросается в глаза и запоминается надолго – это графика. Игра выглядит просто потрясающе! Положа руку на разные части своего

тела, можно сказать, что она была классной и в предыдущей версии игры, но дизайнеры снова потрудились на славу. Если вы помните, то картинка была несколько "размытой", что придавало игре ореол сказочности. Разумеется, это и есть сказка, но одно дело, когда ты смотришь картинки в книжке, и совсем другое, когда наблюдаешь все это в динамике.

У меня просто нет слов, чтобы описать то, что предстает перед глазами. Дизайн уровней – потрясающий. Впечатляющие краски и изумительно составленное освещение придают общей картине очарование, ранее доступное только читателям высокохудожественных изданий "Тысячи и одной ночи". Во-вторых, сам антураж, нечто мрачное и угнетающее, наводящее на воспоминания о логове Очень Злого Волшебника.

Повторюсь, что большую часть работы по визуальной части проделали дизайнеры уровней, и именно им хочется сказать простое человеческое "спасибо". В процессе игры вам часто придется перемещаться во времени и проходить одни и те же помещения. То, как они выглядели "до того" и как они выглядят "сейчас" – это просто земля и небо. Вот он, сегодняшний день, вроде бы ты чувствуешь, что идешь там же, но все выглядит совершенно по-другому, ведь прошли уже сотни лет. Стены полуразрушены, колонны обвиты плющом, сквозь проломы в стенах струится мягкий свет. Да, именно так должна выглядеть сказка.

Спецэффекты, судя по всему, перделаны сильно, что не могло не сказаться на их красоте. Чуть светящийся след от меча, рассекающего воздух, сноп искр, появляющийся на месте убитого монстра, искры в тех местах, где сталь сталкивается со сталью – все это надо видеть. Скриншоты на этих страницах являются жалкой перепечаткой того, что вы сможете наблюдать на экране.

Чтобы управляться со всем этим богатством, нам, возможно, понадобится геймпад, о чем разработчики честно предупреждают при первом за-



пуске. Разумеется, принца можно водить по дворцу и с помощью клавиатуры, не испытывая никаких неудобств, но полноценную радость получат только владельцы этих приставочных призмбасов.

Управление очень простое, задействовано минимальное число кнопок – порядка пяти на клавиатуре плюс мышка. Комбо выполняются после нажатия определенной последовательности клавиш, к примеру, двойной щелчок левой кнопкой и двойной удар по клавише [E] приводят к тому, что принц выполняет изумительный по красоте и эффективности пируэт. Все остальное выглядит примерно так же, и заучить комбинации клавиш по проставленным нескольким уровням не составляет особого труда. Хотя таких комбо и много. Очень много.

### А вы чего ждали?

Игра не только сохранила дух предыдущей версии, но и значительно приумножила его. Она по-прежнему остается "персидским принцем с песком в кармане", хотя и значительно переработанным. Но при всем этом мы получили достойное продолжение достойной игры и отличный экземпляр того, что мы называем настоящей аркадой, увлекающей и интересной, способной удержать игрока от начала и до победного конца. Практически шедевр.

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
ДИЗАЙН	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
8.5	



Андрей ЦУР

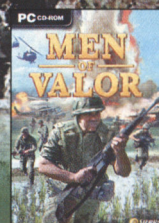
# Стреляная гильза

Давайте, наконец, поймем: Северный Вьетнам не способен победить или унижить США. На это способны только сами американцы.  
Ричард Никсон

MEN OF VALOR



★ Жанр FPS ★ Издатель Vivendi Universal Games ★ Разработчик 2015 ★ Рекомендуются Pentium 4 2,8 GHz, 512 Gb RAM, 128 Mb 3D-уск.  
(Radeon 9600 или GeForce 5700) ★ Сайт [www.menofvalorgame.com](http://www.menofvalorgame.com)



Беда не приходит одна. Всего пара месяцев миновала с момента выхода тройцы шутеров на тему вьетнамской войны, как мы получили еще один продукт из этой обоймы. Причем заведомо ожидаемого тяжеловеса в данном виде спорта, созданного уважаемой командой 2015, сваявшей в свое время не хухры-мухры, а Medal of Honor.

Колосс, товарищи, вышел на глиняных ногах, в глиняных армейских штанах и таких же глиняных армейских ботинках. Эффектного аккорда, финализирующего засилье вьетнамщины в жанре экшн задранный до небес планкой качества, не получилось. Контрольный в голову вышел холостым. Стандартный (хоть и качественный) шутер — да, имеется. А вот чтоб "Ух, ты!" и "Ну ни фигя себе!", такого не дожидаться. Игры, собранные целиком из шаблонов, редко дают жанру что-то новое, и Men of Valor в это правило вписывается на сто процентов.

в бесполовой ситуации: последователь в жанре получился не лучше предшественника, а по интересности так и просто хуже. И никакие батальные сцены это не исправляют.

## Спотыкач

Прежде чем начинать игру ругать, надо ее сначала немного похвалить, чтобы у вас не создалось впечатления, что Men of Valor — полный отстой. Шутер

этот из всех сил старается быть хорошим, и зачастую у него это даже выходит. В чем же тогда секрет неприятия? Наверное, в методе подачи блюда да еще в некоторых его неудобоваримых составляющих, которые убрать — и все встало бы на свои места, а игра превратилась бы в стопроцентный хит.

Теперь попробую перевести предыдущую сентенцию на человеческий язык. Три главных недостатка Men of

В MoV множество отсылок к фильмам, считающимся классикой жанра. Например, миссия с мостом — почти что декорации из к/ф "Взвод"

M1 Auto  
25/251

Знаете, выявлять недостатки Medal of Honor стало возможным только после появления Call of Duty — дескать, а вот это можно было сделать и лучше, а вот тут вяло получилось, здесь недоработано вышло и т.п. Но тут и ситуация понятна: CoD — это развитие идей MoH из разряда "быстрее, выше, сильнее". В сравнении с прошлогодним хитом Vietcong нынешний Men of Valor оказался





**Простые радости армейской жизни: банка пива, косяк, письмоцо домой. Дорогой папа, уж мы сегодня этих марсиан душили-душили, душили-душили...**

Valor: чрезмерное количество скриптов, неудачная система построения уровней и (это уже мое, субъективное) подача сюжета. Вот три элемента, на которых игра постоянно спотыкается, не давая насладиться процессом в полной мере. Исправить бы их, цены бы Men of Valor не было. А так — извините.

### Propaganda Inside

А ведь, казалось бы, все у игры на месте. Сюжет? Есть он, как без него. Играем мы за американского морпеха (что интересно, негра) Дина Шепарда, усиленно трубящего во Вьетнаме свои два года, которые постепенно перерастают в три. За это время приходится поучаствовать в четырех кампаниях (каждая состоит из 2-4 больших миссий), перемежающихся кадрами кинохроники, объясняющей общее положение дел на фронте. Личные переживания главгероя, которые, по идее, должны сроднить его с игроком, выражены в форме не особо слюнявой переписки между Дином и его отцом. Есть даже нестандартный ход: в последней трети игры сюжет сводит главгероя с его младшим братом, также попавшим служить во Вьетнам.

**Через десять секунд эту зону начнет утюжить артиллерия, так что лучше поскорее спрятаться у камней вместе с остальными морпехами**



Так в чем же заковыка?

В политкорректности, чтоб ее. Люди, я ведь, как и многие, не на гамбургерах воспитан, не маю мне про идеологические ценности, которые америкосы в Азию на авианосцах притаранили, байдугнать и лапшу вешать. Про страшных коммунистов с рожками, ненавистные режимы и империи зла. Знаем, знаем, проходили уже. Но Men of Valor хоть и не открыто, но старательно оправдывает действия США во Вьетнаме. Закадровый голос кинохроники вещает в духе пафосно-героических лент времен Второй мировой, которые можно было увидеть в тех же MoH или Deadly Dozen. Дин в своих письмах отцу нравоучительствует, как он правильно поступил, уничтожив со своим взводом вон тех вражков, и очень радуется тому, насколько его местное население за это любит. Такое ощущение, что в создании игры участвовала группка неуспокоенных ветеранов, обиженных на весь свет за то, что он, свет этот, про США в этой войне плохо думает. Ей-богу, ну как дети малые. На этом фоне полная аполитичность и нравственный пофигизм главгероя во Vietcong характеризует его гораздо глубже и выглядит на порядок драматичнее.

Впрочем, повторю, вышесказанное — это моя личная точка зрения, никому ее не навязываю.

### Ляуны, ляуны вокруг!

Отодвинув сюжет в сторону, приступим к начинке шутера. Men of Valor — игрушка чертовски красивая. Если, конечно, у вас мощный компьютер, способный шустро перерабатывать всякие изысканные визуальные эффекты и кошмарное количество тропической зелени, выдаваемого на экран. Такой густой травой вы еще не видели, зуб даю. Причем это не стандартный в нынешние дни подход, когда вблизи трава видна, а на ка-

ком-то расстоянии перестает прорисовываться. Она прорисовывается ВСЯ. И у ног, и на склоне того холма (если, конечно, там произрастает). Почти как в одном из последних бенчмарк-роликов NVIDIA.

Второй, абсолютно шикарной особенностью игры является работа с blur, который размывает картинку на экране при любом близком взрыве (а они сопровождают действия игрока очень часто). Данный эффект в сочетании с дрожанием самой картинке придает изображению особую уникальную киношную красоту. Описать ее толком сложно, гораздо лучше увидеть воочию.

На "ура" пошли и городские пейзажи (одна из кампаний MoV посвящена боевым действиям в столице южного Вьетнама Hue) — как раз то, чего так не хватало в Vietcong.

## MEN OF VALOR

### Стрелять, не перестрелять

Особенности интерфейса MoV во многом напоминают вышеупомянутую игру на букву V. Точно так же есть три варианта перемещения — стоя/в присяде/лежа — и два варианта ведения огня: от пуза и от плеча. Правда, во втором варианте перемещаться запрещено, зато можно наклоняться влево/вправо, чтобы выглядывать из-за углов. Система лечения персонажа тоже очень похожа на Vietcong'овскую: при получении повреждения здоровью главперса наносится двойной урон; часть шкалы здоровья сносится напрочь, а часть обозначается мигающим красным и начинает уменьшаться. Если остановиться и нажать на специальную клавишу, ответственную за перевязку, эта часть здоровья за несколько секунд восполнится, и дополнительное повреждение удастся ликвидировать. Однако, пойдя навстречу нехардкорным массам игроков, разработчики добавили возможность при обыске тел павших врагов находить флажки и аптечки, позволяющие полностью восстановить здоровье, включая и ту его часть, которая, по идее, при повреждении уже обозначилась как потерянная насовсем.

Игровой арсенал проработан неплохо, хотя и поскромнее имевшегося во Vietcong (бедняге уже, наверное, икается от постоянных к нему отсылок). У америкосов основными используемыми типами оружия являются M14, M16 и M60, а у вьеткон-







Фото на память: отряд мирно шествует по только что взятой высоте



Полет пуль в игре подсвечен трассерами, чтобы игрок мог понять, откуда ведется стрельба. Но иногда такие трассеры немного пугают...

говцев, как водится, СКС, АК47 (или его китайский аналог Тип56 со штыком) и РПД. Кроме того, имеются старички М1 Томпсон и ППШ-41, а снайперский ряд представлен М21 и "мосинкой". Плюс, понятное дело, гранаты. Вот, в сущности, и все.

Баланс огнестрельных хлопучек вышел хороший, хотя и с небольшим уклоном в превосходство американского оружия (то бишь оно немного поточнее). Карабины: хорошая точность, отсутствие режима автоматического огня, поэтому — стрельба одиночными по каскам спрятавшихся вдалеке за камнями/деревьями противников. Автоматы: средняя точность, частые перезарядки, поэтому — короткими очередями на опережение по перебегающим врагам. Пулеметы: точность низкая, зато большой боезапас, поэтому — при обнаружении неприятеля, тут же ничком на землю и несколько смачных косых очередей в его сторону.

Компьютерные долдоны даже на тяжелом уровне сложности особой меткостью не страдают, поэтому перестрелки не превращаются в рулетку "кто первым врага

увидел, тот его и завалил". Однако есть тут одна проблема, называемая...

### Это страшное слово — скрипт

Вернее, огромное их количество и общая неуклюжесть. Понятно, что для достижения киношного эффекта разработчики старались создать для игрока хорошо прописанную картину боя, в которой ему отводилась бы роль активного участника. Но проделано это было не лучшим образом, в результате чего в игре предостаточно глюков, багов и просто бестолковостей, связанных с AI и общим построением игровых событий.

Начнем с искусственного интеллекта. А точнее, с закидонов, которыми страдают, как боты-сокомандники, так и противники. Например, с кого-нибудь из морпехов станет в разгар перестрелки поменять позицию и мало того, что перебежать в другое укрытие прямо перед носом у стреляющего игрока, так еще и сесть прямо перед ним, глядя затуманенным взором куда-то вдаль. И никакая насыщенность окружающего пространства пулями его с места не сдвинет, благо компьютерные напарники умирают с огромным трудом (от прямого попадания РПГ-7, не меньше). Боты-вьетконговцы при встрече нос к носу тоже любят учудить что-нибудь этакое. Нет, лапу они, конечно, не подадут, но вот ринуться к ближайшему укрытию, начисто игнорируя игрока, пусть даже это укрытие находится у него за спиной, могут. Хотя это еще полбеды.

Полная беда наступает вместе со словами "бесконечный респаун". Он самый. Это безобразие, изрядно портившее впечатление и от МоН, снова в строю. Причем используется оно на редкость по-свински. Пример: склон холма,

с двух сторон плотные стены леса, внизу игрок с взводом морпехов, наверху дот. Задача — пробраться вверх по склону, шкерясь за всякими камушками до такого места, откуда можно будет кинуть дымовую гранату и пометить дот для артиллерийского огня. И, пока ты до того места не доползешь, из обеих стен леса на тебя будут выскакивать по четыре вьетконговца. То есть натурально прямо из стен и натурально, пока ты не доползешь/добежишь/доскачешь. Отстреливать их можно хоть пять минут, хоть полчаса, они все равно будут переть пачками, пока ты не выполнишь поставленную задачу и не отключишь тем самым триггер их появления.



Для особо умных дот еще и окружен защитой от дураков. То есть, если ты, скажем, уткнулся носом в траву и попытался обползти насыпь с дотом, надеясь зайти ему в тыл, в какой-то момент тебя просто убивают очередью из леса. Просто. Из леса за дотом. Ша, мол, не лезь, куда скриптом не прописано. Это не просто злит, это выводит из себя, особенно если учесть, что подобные подлания встречаются повсеместно. Один раз чуть до нервного смеха не дошло: русло мелкой речушки, как водится, стены леса по обе стороны, ночь, туман. Топаем взводом по грязюке, вглядываемся в дымку

впереди. Вдруг на каком-то из речных поворотов прямо из кустов по отряду длинная очередь. Отскакиваю за тростник на берегу, даю ответную очередь по вспышкам. Оттуда в ответ.

Я туда. Мне оттуда. Перестреливались минуту. Плюю на все, быстро подбегаю, кидаю в кусты гранату, прячусь за камнем. Взрыв, потом снова очередь из кустов. Тихо офигеваю, потом кидаюсь в сторону, чтобы выйти из арки обстрела, и подбегаю с фланга к ненавистному кусту. Что вы думаете, сильно укрепленное пулеметное гнездо? Хрен там. Вообще никого. Пустое место, из которого периодически вылезают пули.

Такая, блин, вечная молодость.

### Продолжая экзекуцию

Еще одной неприятной особенностью игры является жесткая "коридорность": большинство перемещений в миссиях происходит по достаточно узким "коридорам", будь то лесные тропки или городские улочки. Если вспомнить, какие обширные участки леса можно было встретить во Vietcong, становится грустно. И никакое оправдание, что так было сделано из-за высокой де-







тализации этих "коридоров", душу не греет.

И особенно раздражает отсутствие возможности прыгать. Совсем. За каким лешим понадобилось так усложнять жизнь игрокам, делая любую кочку выше десяти сантиметров непреступным препятствием, не совсем понятно. Кроссплатформенность тут ни при чем — в Halo на Xbox прыгать можно было и ничего. А тут — как корова слизнула, превратив игрока в виртуозного лыжника, которому приходится не только следить за обстановкой и отбиваться от наседающих гуков, но и под ноги постоянно смотреть, чтобы не застрять в самый неподходящий момент, уткнувшись в какой-нибудь слишком большой и наглый пиксель.

На самом деле есть обоснованные подозрения, что сделано так было, дабы шибко умный игрок не вздумал попробовать как-нибудь свернуть с проложенного для него сюжетного "коридора". Подло, зато эффективно.

На десерт расскажу про самую главную, фатальную ошибку разработчиков. Забыли они, что если уж ты устанавливаешь правила игры, то и соблюдать их тоже обязан. А в Men of Valor постоянно встречаются ситуации, когда ты сначала должен выполнить поставленную задачу (скажем, добежать куда-нибудь), находясь под огнем постоянно респавнящихся врагов, а потом обороняться от определенного количества противников, на тебя выбегающих. То есть в первом случае ты сознательно должен игнорировать врагов и не тратить на них патроны, а во втором все как раз наоборот. И когда во время игры наступает первый случай, а когда второй — зачастую выясняется только через полчаса отчаянных перестрелок и перезагрузок уровня. Мазохизм чистой воды.

И совсем уж напоследок так сказать клубничкой для десерта: в Men of Valor скрипты еще иногда и заедает, так что вы можете вдруг застрять в какой-нибудь из миссий (например, с тем же домом), когда триггер глючит и на новую задачу не переключается, сколько ты не перезагружайся. Лечится это только перепрохождением всей миссии с самого



Места, где необходимо заложить взрывчатку, услужливо обозначены большими желтыми стрелочками



Взрывы в игре сочные и смачные

начала. Так что ставьте патчи, господа, ставьте патчи...

### В бедном гусаре

После такой бульдозерной раскатки игры говорить, что в ней есть что-то хорошее, как-то нелогично. Но тем не менее. Хотя сингл действительно может доставить не одну минуту неприятных ощущений, про мультиплеер Men of Valor ни одного плохого слова (кроме "коннект") я сказать не могу. Впечатления от сетевой части были составлены на основе мультиплеерной демки, вышедшей за пару недель до релиза самой игры, и впечатления эти самые позитивные.

Семь классов игроков для каждой из сторон, более десятка копоритных и очень продуманных уровней, различные типы игры, включая так называемые Multiplayer Mission, — тут уж Men of Valor заткнет за пояс не только Vietcong, но и Call of Duty. Личные впечатления: за уши было не отодрать от монитора первые несколько дней, пока изучался геймплей на одной из доступных в демке карт Reclaim Cholon. Густая трава дает великолепную возможность прятаться и устраивать засады. А специфика геймплея "либо беги и прячься, либо стой и целйся, выглядывая из-за угла" создает оригинальный вариант мультиплеера, хоть и схожий с аналогичными, но одновременно и самобытный.

По части красоты карт — тут совсем слов нет. Сработано на редкость качественно. Как раз то, что можно было бы ожидать от людей, сделавших шутер класса три "А". Городские уровни впечатляют оби-



РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
7.2	

лием деталей, а джунгли такие, что Far Cry — тот отдыхает.

Одним словом, игра так и просится на локализацию, чтобы и у нас ее по-настоящему сильную сетевую сторону оценить смогли не только единицы, владеющие достаточным количеством лишних долларов, чтобы заказывать игры из-за границы.

### Перегернуть затвор

Финализируя общие соображения по поводу Men of Valor, хочу подчеркнуть следующее. Сингл игры получился безумно красивым, но пустым. Стреляной гильзой, сверкающей снаружи, но с пустотой и прогорклым осадком пороха внутри. Накатанные шутерные рельсы, стандартные штампы, где всякая попытка посвоевольничать утыкается в железные рамки скрипта.

В то же время великолепная мультиплеерная часть, которая, я не сомневаюсь, получит большую популярность — при условии, конечно, поддержки фанатов разработчиками из 2015.

А что получается в итоге... Да сложно сказать. Чего не получилось точно, так это нового стандарта для шутеров на тему вьетнамской войны. Да и тема-то еще ведь не закрыта: где-то глубоко в недрах Bohemia Interactive зреет вторая часть Operation Flashpoint, посвященная, если судить по фотографии, имеющейся на официальном сайте игры, именно Вьетнаму. Правда, релиз намечен аж на весну 2006 года, ну да ничего, мы привычные, мы потерпим.



# Блицкриг не удался

Никита КАРЕЕВ



На выезде из Берлина Штирлица ждала засада... Он уложил всех очередью из автомата, вылез из машины, пнул сапогом труп молоденького обер-лейтенанта и подумал: "Вот и у меня такой же балбес растет..."  
Анекдот

★ Жанр FPS ★ Издатель Cenega ★ Разработчик Mirage Interactive ★ Рекомендуется Pentium 4 1,2 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. класса GF3  
★ Сайт [www.mortyr2.net](http://www.mortyr2.net)

"Mortyr 2 — сиквел к одной из самых значимых игр девяностых. Mortyr — это не просто хорошо узнаваемая марка во всей игровой индустрии. Оригинальный Mortyr был первым высокотехнологичным шутером, действие которого разворачивалось во времена Второй мировой войны; он породил множество успешных серий игр от других разработчиков, которые использовали ту же идею..."

Ай-яй-яй, не бейте, погодите! Это всего лишь мнение Mirage Interactive об их собственном детище. Завышенное и субъективное, но не лишенное толики правды. Действительно, во времена первого Mortyr "антифашистских шутеров" было раз-два и обчелся. А уж таких, как нынешние, чтобы "по правде", да "по-киношному", и вовсе не предвиделось. Другое дело, что вовсе не героический подвиг польских разработчиков спустил ту лавину, которая накрыла нас в последние годы. Скорее, сыграло свою роль влияние голливудского кинематографа.

## Блицкриг по-польски

Теперь уже полякам приходится считаться с наработками этих самых "успешных серий" как с суровой действительностью. Фантастический антураж сменился на вполне исторический сюжет с ничтожной примесью собственных придумок. Эксперименты

с машиной времени прекращены, нечисть разогнана по кладбищам, а киборги переплавлены на танки. Не выжил и главный герой. Его преемник, Свен Мортир, в монстров не верит, экспериментальное оружие в руки не берет, но зато четко выполняет задания союзного командования. Игра начинается с миссии в Нормандии, но заснеженные леса и поляны быстро сменяются цветущими лугами Польши, маршрут идет все южнее и южнее и заканчивается где-то на окраинах Греции, на сверхсекретной базе с ядерной ракетой.

Mortyr 2 не может похвастаться передовыми технологиями, которые были чуть ли не единственным козырем предшественника. Движок Argon по качеству картинки еле-еле дотягивает до уровня программного базиса Quake 3. Но главный бич Mortyr 2 — это звук, который терпит поражения буквально на всех фронтах. Вялая озвучка, более чем странные звуки шагов у оппонентов и пугающий рык главгероя при использовании аптечки. Апофеоз поджидает на предпоследнем уровне, в монастыре. Перестрелка в жестяной кастрюле, наверное, будет звучать именно так.

## Гитлер капут

Большую часть времени Mortyr гонится за американскими коллегами, но никак не может их догнать. Красивые виды и захватывающие скриптовые баталии не удаются, что и неудивительно: бюджеты явно несопоставимы. С другой стороны поляки легко реализовали то, за что на штатовской студии нашлепали бы по попе: щедро украсили уровни свастиками и не постеснялись запрограммировать честную расчлененку.

Фашистские солдаты, впрочем, все равно мрут в совершенно зверских количествах, но вместо погибших тут же встают новые силы. Иногда игрока ра-



за три прогоняют по одному и тому же маршруту, и каждый раз там "рождается" с десяток оппонентов. Есть в Mortyr 2 и транспортные средства, в том числе — экспериментальный вертолет с непонятным поведением. Я лично предпочел прогуляться пешком. Еще больше повеселила поездка в качестве стрелка на катке... э-э-э... на джипе. Ух ты, вот это скорость!

## Не сложилось

Первый Mortyr ухитрился собрать вокруг себя некое комьюнити. Был неплохой движок, и уже это интриговало. Mortyr 2 этого лишен, как лишен он и современного геймплея. Причем видно, что разработчики старались. Перед нами не тот случай, когда гонят откровенную пургу с единственной целью нажиться на малобюджетной поделке. Тут ситуация гораздо грустней, когда не то время, не то место и промах в выборе цели.

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
5.7	

Штирлиц сел в раскоряку...



...Раскоряка завелась и поехала



Огни вдали — это на самом деле замаскированный фашистский штаб, а вовсе не казино какое-нибудь, как каждый бы подумал



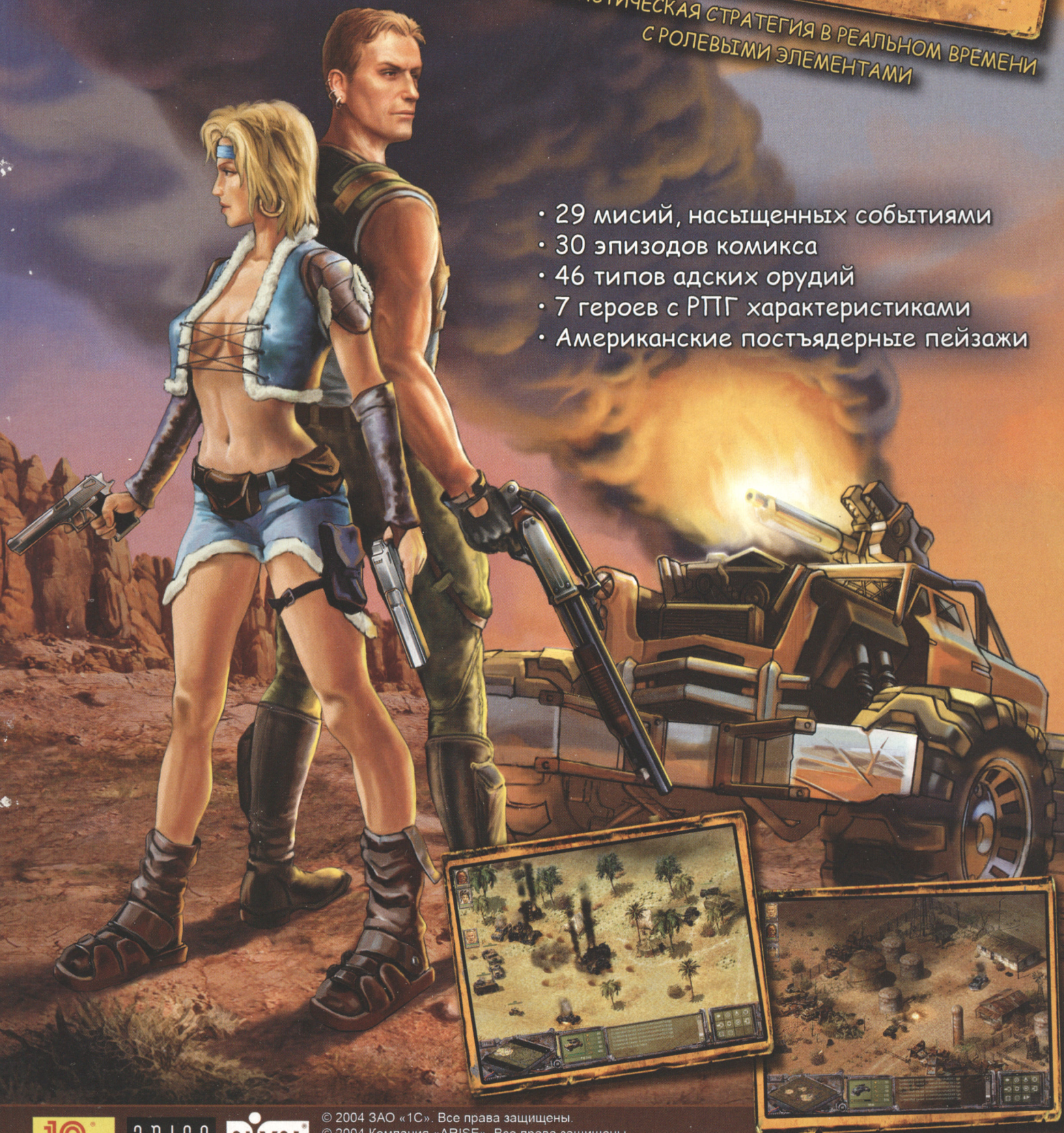


Машина - это не движок, пушка, колеса, броня.  
Машина - это Свобода.

## КОЙОТЫ

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ  
С РОЛЕВЫМИ ЭЛЕМЕНТАМИ

- 29 миссий, насыщенных событиями
- 30 эпизодов комикса
- 46 типов адских орудий
- 7 героев с РПГ характеристиками
- Американские постыжерные пейзажи





# За взятие Фудзиямы



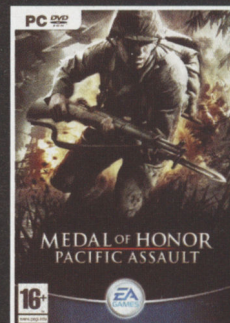
Не верьте слухам. Я, конечно, реалист,  
но порой во мне вспыхивает романтический огонек.  
Раньше пламя было куда ярче,  
но мне пришлось пять лет прослужить  
в Королевской морской пехоте.  
Я мог бы сохраниться гораздо лучше.  
Глен Кук. "Седая оловянная печаль"

★ Жанр FPS ★ Издатель Electronic Arts ★ Разработчик Electronic Arts ★ Рекомендуются Pentium 4 2.4 GHz, 512 Mb RAM, 256 Mb 3D-уск.  
★ Сайт [www.mohpa.ea.com](http://www.mohpa.ea.com)



А ведь все начиналось как простой адд-он. Пару лет назад, когда команда разработчиков со странным названием 2015 отметилась мощным релизом Medal of Honor, вопрос ведь стоял о не более чем банальном дополнении, дюжине новых миссий на уже имеющейся игровой основе. Но прошло время, 2015, разрабатывавшая адд-он, в какой-то момент по своим причинам покинула крыло издателя Electronic Arts и ударилась в самостоятельность под названием Men of Valor.

Нельзя сказать, чтобы такую компанию как EA данное положение вещей сильно беспокоило. Решено было доделывать продолжение "Мохи" силами одной из внутренних девелоперских команд.

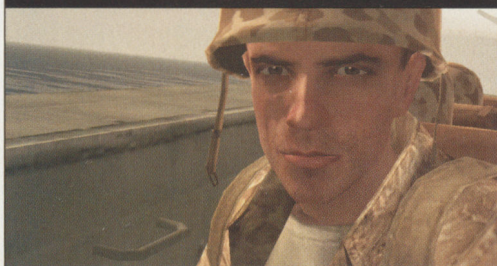


И знаете, что? Это было, наверное, самым лучшим вариантом развития ситуации. Как говорится, спасибо небу, Солнцу и электрику, что 2015 свалила на вольные хлеба, а Medal of Honor: Pacific Assault досталась людям, принесшим с собой новые идеи и сумевшим воплотить их благодаря неограниченной финансовой базе Electronic Arts. Разработка игры затянулась на лишние полтора года, но оно того стоило. Один из рекламных слоганов для МоНРА можно перевести как "Самый исторически проработанный шутер про Вторую мировую". Как ни странно, фраза эта соответствует истине. Если вспомнить столь уважаемый мной Vietcong, то новая игра серии "Медаль за отвагу" — это сочетание чешского скрупулезного подхода к воссозданию точной атмосферы событий плюс американский голливудский размах и общий внешний лоск. Тут даже если не захочешь, так все равно хитом станешь.

## Om A go Я

Бытует в американской военщине такая поговорка: "Не бывает бывших

Томми Конлин собственной персоной. Лицо суровое, но симпатичное!



морских пехотинцев. Бывают только временно не состоящие на активной службе". Кич, конечно. Причем насаждаемый самими экс-морскими пехотинцами. Но имеющий право на жизнь, поскольку есть у него достаточно глубокие корни. Восходят они (точнее, нисходят — они же корни как никак) ко Второй мировой, тихоокеанскому театру боевых действий, где достославные морпехи умывались кровушкой и дохли от букета тропических болезней за все остальные рода войск, бодаясь с японцами за несчастные индонезийские клочки суши, названные островами явно по какому-то недоразумению.

В шкуре одного из таких морпехов МоНРА и предлагает побывать. Знакомьтесь, Томми Конлин, рядовой второго батальона United States Marine Corps, крайне невезучий охладом, умудряющийся попадать в центр каждой наземной заварухи, начиная с Перл-Харбора и заканчивая атоллom Тарава. Как не повезло яблоку, зато как повезло нам, в данных событиях от лица главгероя участвующим.

Каждая из частей кампании предлагает свой, неподражаемый антураж. Солнечная, местами грубовато-юморная тренировка в лагере для салаг с инструктором, явно спертым из к/ф

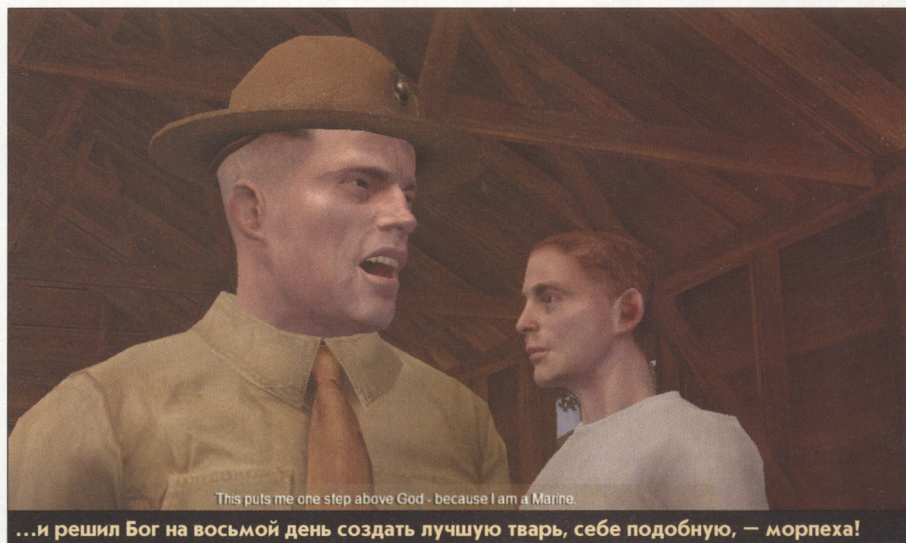
## Перл-Харбор, палуба линкора West Virginia. Апокалипсис сегодня





Full Metal Jacket, сменяется апокалиптическим Перл-Харбором, несущим атмосферу безумного хаоса. Тайная высадка на атолл Макин с наполненным мелкими стычками рейдом по мрачному тропическому лесу переходит в ночную оборону одной из высот Гуадалканала, где необходимо отбивать постоянные атаки волн противника. Неожиданное разнообразие в виде воздушной миссии с управлением торпедоносцем перетекает в тяжелую, выматывающую высадку и последующую зачистку защитных укреплений Таравы.

Все места действий и события – реально происходившие боевые операции. Это подкупает моментально и с потрохами. И дело тут не только в том, что конкретно в игре было воссоздано, сколько в том, как это было проделано. Повсюду ощущается суровый девелоперский подход, несущий в себе тонны перекопанной архивной документации, километры пленок хроники и сотни человеко-часов, убитых на воссоздание близких к реальности декораций. Если это портовый городок базы ВМФ в Перл-Харборе, то построенный явно по реальным чертежам (по нему даже маленькая экскурсия на джипе проводится), если это ВПП, то сразу видно, где, что и для чего на ней расставлено, раскидано или разложено. Особенно меня ошарашило, с каким тщанием были реконструированы японские позиции, по которым приходится немало слоняться в процессе игры. Все эти доты, заботливо прикрытые сверху охапками зелени, а с боков укрепленные бамбуковыми противопехотными распорками. Хилые смотровые вышки, собранные опять же из бамбука; платформы на деревьях для лесных снайперов. Разветвленные, построенные по



всем правилам инженерного искусства сети окопов и траншей, укрепленные бревнами; прибрежные каменные бункеры, развороченные снарядами американских крейсеров. По мере прохождения игры на тебя обваливаются все новые и новые подробности, придающие окружающему миру просто поразительную достоверность.

Встречаются и просто великолепные эпизоды. Например, мне очень запомнился вроде бы мелкий, проходной момент: главгерой со взводом возвращался на базу после патрулирования русла реки, и в какой-то момент из кустов раздалось “Lillipad!”, на что один из морпехов взвода тут же отозвался “Lollipop!”. Несколькими секундами позже выяснилось, что в кустах тропу сторожила пара морпехов с пулеметом, а приведенные выше слова – не что иное, как пароль и отзыв. И никто тебе не поясняет, что у японцев же проблемы с различением и произношением звука “л”, поэтому сдачу такого мини-экзамена на фонетику они

выдержать не смогли бы, пусть даже знали сам пароль. Когда сам допетриваешь до всего этого, то становишься довольным, как слон.

Эпизод незначительный, но неожиданный, познавательный и остроумный. Именно благодаря таким мелочам игра приобретает особые, выделяющие ее на фоне других, черты.

#### Просто и понятно

Ну, со всякими там эпизодами я малек вперед забежал, чтобы пояснить общее впечатление, вызываемое игрой. А если перейти к конкретике, то Medal of Honor: Pacific Assault – классический “коридорный” шутер, ориентированный гораздо более на быстрый экшн, нежели на хардкорную симуляцию. Сюжетные разветвления отсутствуют в принципе, зато динамичность действия зашкаливает, даже если речь идет о стелс-миссиях. При этом грамотное построение уровней, в отличие от недавно вышедшего близкого конкурента Men of Valor, сильно снижает эффект коридорной клаустрофобии. Тут и там в “коридоре” уровня встречаются либо “расширения” (т.е. открытые пространства, которые создают возможность для тактического маневра и просто радуют глаз), либо небольшие альтернативные обходные тропки, позволяющие прийти в одно и то же место по-разному.

Интерфейс МоНРА вобрал в себя многие наработки жанра, представ-

Через пару секунд эти японцы лягут под очередями сомкнувших вокруг деревенки кольцо морпехов



— Ме-е-е-еди-и-и-ик, ну да-а-а-ай мо-о-о-о-орфию-у-у-у...  
— Ша, вы мне еще за медицинский спирт не ответили!





## Между прочим...

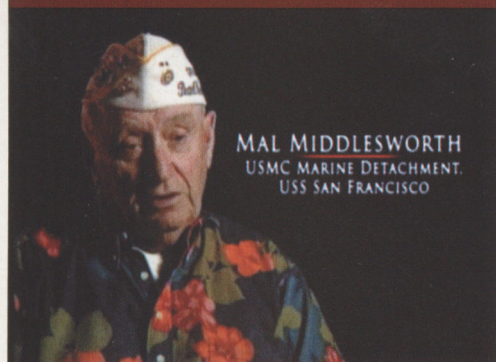


Medal of Honor: Pacific Assault поступила в продажу в двух вариантах: куцем, на паре CD, и полном, на DVD, названном Director's Edition. "Режиссерская редакция" включает в себя несколько бонусов, одновременно и развлекательных, и информативных.

**Interactive Timeline** — Flash-система, позволяющая посмотреть все значительные сражения на Тихоокеанском фронте. Бои разобраны подробно, со стрелочками направлений ударов, описанием хода событий, а также количеством участвовавших сил и понесенных потерь у каждой из сторон.

**Music of MoH** — для ценителей классической музыки представлен игровой саундтрек из дюжины композиций с текстовым описанием работы над ними.

**Intelligence supplementals** — прямо внутри игры можно запустить несколько небольших фильмов, сильно разнящихся по своей тематике. Один из роликов описывает создание игры и рендеринга заставок к ней, в то время как другой полностью посвящен воспоминаниям ветеранов Перл-Харбора и Гуадалканала. Есть и пара чисто исторических фильмов, рассказывающих о пропагандистской "войне умов" между США и Японией.



ленные еще в Call of Duty. Три варианта перемещения, два режима стрельбы, стрейф, прыжки — никаких велосипедов тут изобретено не было, что, пожалуй, и хорошо. Не знаю, кому как, а меня данный стандарт вполне устраивает, ибо отшлифован годами и узнаваем, что позволяет привыкнуть к игре за очень короткий срок.

Система управления инвентарем тоже вполне стандартна: первые два слота отведены под любые типы ручного огнестрельного оружия, затем идут гранаты, взрывчатка и бинокль. Взрывчатка, правда, несколько выби-



Обратите внимание на блестящие каски и динамические тени на одежде от листьев деревьев

вается из понятия "стандартности". По сути, это очень мощная, недалеко летящая граната, которая хороша не только для уничтожения разных целей вроде танка или склада с оружием, но бывает очень эффективной и как средство борьбы с большим количеством несущихся на тебя врагов. Кидаешь ее, отбегая спиной вперед, ховаешься за ближайшим камешком и с удовольствием наблюдаешь, как мимо тебя пролетает группа в японских мундирах. Бинокль, к сожалению, никакими особыми свойствами, кроме приближения, не обладает, так что с полезностью у него проблемы: в большинстве случаев он с успехом заменяется оптикой снайперской винтовки.

## Хозяйственнику на заметку

Доступный игроку арсенал различных хлопушек можно классифицировать как "достаточный". Не Fallout, но вполне приемлемо. Американцам доступны: "Кольт 1911", револьвер Смита-Вессона, шотган, винтовки "Спрингфилд" и "Гаранд", вариации Томми-гана с коробочным и дисковым магазинами, малоизвестный пистолет-пулемет M55 Reising, карабин M1, а также недопулемет BAR. У японцев с экипировкой ощутимо похуже: в большинстве своем преобладают винтовки M38 Arisaka, пистолеты "Намбу" и неуклюжие пистолеты-пулеметы "Тип 100". Однако только у тех же японцев можно заполучить единственную доступную в сингле снайперскую винтовку M97 (хотя один из корешей главгероя на протяжении всех миссий носит с со снайперским "Спрингфилдом", найти где-нибудь на уровнях его бесхозный аналог мне так и не удалось). И только у японцев в последней части кампании можно позаимствовать толковый ручной пулемет с примкну-

тым, превосходящий получаемый в начале миссии идиотский BAR.

Пару раз на протяжении сингловой кампании в загребущие главгеройские руки попадают и образцы тяжелого огнестрельного вооружения: пулемет на треноге и противотанковое ружье. При их переноске скорость персонажа игрока падает до черепашьей, а стрельба возможна только после предварительной установки оружия в стационарное закрепленное положение.

Выбирать оружие перед началом миссии нельзя. Сделано это не из-за особой зловредности разработчиков, а для того, чтобы иметь возможность продемонстрировать игроку, что такое настоящая рукопашная.

## Штыком в печень

Большинство миссий в игре происходит следующим образом: главгерой вместе с отрядом топает по какой-нибудь лесной тропе. В определенный момент морпехи встречают на своем жизненном пути схожий по количеству отряд японцев, и начинается перестрелка. Уничтожив всех врагов и подлечившись, наш отряд продолжает движение до следующей схожей стычки.

Сами по себе такие перестрелки, особенно в первых миссиях кампании, предлагают почувствовать, каково это — воевать с пятизарядной винтовкой в руках. Обычно ведь как бывает: добрые разработчики презентуют игроку в самом начале что-нибудь скорострельное, а игровой баланс компенсируют большим количеством противников. В МоНРА все позакорыстнее: и игрок, и противники зачастую вооружены обычными винтовками, еще и перезаряжаемыми вручную. Поэтому, когда отряды американцев и японцев сталкиваются нос к носу, начинается хаотичная пальба одиночными, судо-





Не "Ил-2", конечно, но с пивком потянет...

рожное передергивание затворов и пряталки за ближайшими камнями да деревьями. Поскольку враги перемещаются шустро, попасть по ним из обычной пукалки-"Спрингфилда", у которой промежуток между выстрелами где-то секунда, бывает весьма проблематично. У противника, вооруженного "Арисаками", со скоростью проблемы аналогичные. Зато у японцев есть кодекс воина и чуть ли не волшебное слово "Банзай!". Основываясь на первом и применив второе, эти самураи недоделанные бросаются вперед, готовясь проткнуть тушку любого встреченного на пути морпеха. И если местность снабжена деревьями, камнями и/или высокой травой, заметить приближение "банзайника" бывает сложно буквально до последней секунды, когда он выныривает откуда-то сбоку и со смачным "хэком" втыкает в несчастного Томми Конлина винтовочный штык-нож. На легких-средних уровнях сложности это не страшно, так как сносит где-то треть хитпойнтов. А вот на "харде" или "реалистике" (как заправский мазохист, я проходил игру именно на высшем уровне сложности) удачно выполненная врагом рукопашная атака в 90% случаев означает перезагрузку уровня.

Тут уж поневоле начинаешь задумываться об альтернативных вариантах ведения боя. И, о чудо, понимаешь, что у тебя же еще и пистолет есть! Самое бесполезное в обычных шутерах оружие оказывается здесь чуть ли не спасителем: мало того, что оно самозарядное, так еще и с офигенно большим магазином в 6-7 (а у "Намбу" - вообще все 8) патронов. Поэтому, как только слышишь в отдалении японский матерный вопль или замечаешь несущегося на тебя бойца, тут же, бросив все попытки выцелить редиску из ружья,

выхватываешь пистолет и прямо от бедра выпускаешь по нему всю обойму. Обычно только это и спасает, так как шансов попробовать победить японцев в рукопашной на винтовках почти нет: вражина постоянно успевает ударить раньше, поскольку отлично рассчитывает дистанцию, с которой можно начинать бить.

И на более поздних этапах игры, пускай даже под рукой имеется "Томми" с магазином на 50 патронов, одновременная банзай-атака нескольких разъяренных японцев может заставить перезагружать последний сейв не раз и не два.

### Запуски натуралиста

К описанию графики МоНРА можно подойти двояко. Это из-за того, что в окне опций игры есть маленький такой переключатель: с шейдеров версии 1.1 на шейдеры версии 2.0. В первом случае визуальный ряд мил, достаточно детален, но, по большому счету, стандартен. Во втором же случае начинают работать несколько очень красивых эффектов (в основном это касается резкого повышения качества прорисовки персонажей плюс вода становится гораздо более реалистичной), зато значительно увеличивается время загрузки уровней, а FPS бесовственно падают.

Надо отметить, что производительность - вообще слабая сторона МоНРА. Хотя движок выдает неплохую картинку, она все же отстает от Men of Valor и по качеству, и по скорости обработки (если не считать уже упоминавшихся персонажей: в МоНРА проработанность их внешнего вида просто отменная). Кроме того, движок явно не обучен справляться с быстрыми перезагрузками уровня: после десятка quickload'ов скорость выполнения каждого последующего будет падать



процентов на 5-10%, что лечится только полным выходом из игры и ее перезапуском.

Если продолжить перечислять отрицательные стороны продукта, то стоит отметить неприятный геймплейный минус. Речь идет о частом несоответствии размера "боксов материала" и их графическим отображением в игре. Другими словами, если, например, выстрелить так, чтобы пуля прошла рядышком с краем ствола какого-нибудь дерева, то можно будет увидеть по появившемуся фонтанчику щепок, что пуля попала в пустое место как будто это дерево, хотя край ствола располагался при этом в стороне. А теперь вообразите, что за деревом прятался японец и из-за ствола был виден только краешек его спины. Т.е. врага ты видишь, а вот попасть по нему не можешь. Подстава.

### Путь домой

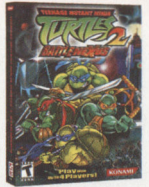
Не обо всем удалось детально упомянуть в этой статье. Например, о системе получения медалей, заставляющей искать на протяжении миссий побочные секретные цели. Или о простейших тактических элементах управления отрядом, которые, в принципе, на фиг не нужны, но душу греют. За бортом остался и исконно мощный для серии Medal of Honor мультиплеер. Сами понимаете, о хороших играх можно рассказывать долго и со вкусом, только вот объем у статьи не резиновый. Так что скажу вкратце, хотя и честно: Medal of Honor: Pacific Assault меня впечатлил сильно. Это хороший аркадный шутер, подведенный под мощную историческую базу, что заслуживает всяческого одобрения. Конечно, он сделан по голливудским канонам, отрицающим реализм, если тот идет вразрез со зрелищностью. Но ведь оно не так уж и плохо. В конце концов, игрушки предназначены для того, чтобы развлекать, а не заставлять вкалывать, пыхтя и потя. И Medal of Honor: Pacific Assault выдержан таким образом, чтобы предлагать игроку максимум первого и минимум второго.

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★
ДИЗАЙН	★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★
8.3	



Андрей "Pirr" Алаев

And get the priest as well.  
Queensryche

# Зеленые не умеют прыгать

★ Жанр Аркада ★ Издатель Konami ★ Разработчик Konami Computer Entertainment Studio ★ Рекомендуется Pentium III 1 GHz, 256 Mb RAM  
★ Сайт [www.konami.com/tmnt2/official/flash](http://www.konami.com/tmnt2/official/flash)

*Отец мой, я хочу исповедоваться. Я не хотел писать про эту игру. Меня утратило одно ее название; впрочем, оно могло напугать кого угодно. Но я невероятным усилием воли забыл про этот кошмар маркетолога, я назвал для себя проект на трех компакт-дисках просто "вторыми черепаками" и все равно не хотел про нее писать.*

Святой отец, вы же знаете, как это бывает: ты пишешь статейку, может даже и с удовольствием (в конце концов, черепашки-ниндзя — это мое счастливое детство, и ностальгические чувства от встречи со старыми знакомыми одолевали разум. Кроме того, там почти не нужно было прыгать), а потом появляется выпускающий и впаривает тебе сиквел за сиквелом, адд-он за экспеншн-паком да еще и заставляет иногда писать превью.

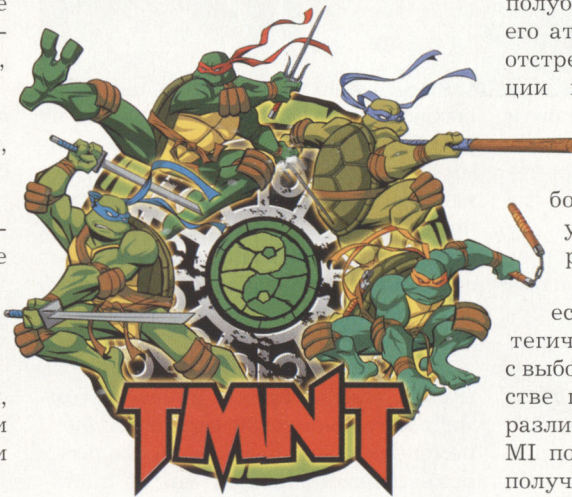
Так что, святой отец, писать материал про TMNT2 я был совершенно не в настроении. Более того, падре, велик был соблазн даже не инсталлировать это творение чуждого разума, а написать, что все осталось, как было. И черт, в конце концов, с ним, кто вообще играет нынче в черепашки игры? Кто, тем более, читает статьи про черепашки игры?

Но соблазн я успешно преодолел. И, несмотря на упорное внутреннее сопротивление, выполнил все требования жестокой и бескомпромиссной редакции.

Предполагалось, что вторые черепахи дадут нам уникальную и совершенно необходимую возможность поиграть вчетвером. Судя по интерфейсу, те версии TMNT2, которые вышли для консолей, действительно такую

возможность предоставляют, а вот для PC подобного размаха не намечается. Более того, по сравнению с первой частью имеется некоторый шаг назад: вместо двух игроков в наличии имеется только один!

Можно сразу сделать вывод: играть стало сложнее. Не знаю, как там, на приставках, где четверо лбов могут одновременно убивать свои геймпады в борьбе против всемирного зла, а у нас на PC и один парень за клавиатурой в поле воин. Ему, конечно, тяжело, но справиться можно.



Наверное, даже правильно сделали, что усложнили процесс. Больше нет халавы с массовым выносом противников: монстры стали крепче и чуть ли не умнее. В борьбе с изрядным

числом врагов не лишним будет использовать блок. Ну и, как ни жаль, мощный круговой удар Донателло также отошел в историю.

Зато теперь дозволено менять персонажа. То есть вы начинаете прохождение уровня Леонардо, который отлично подходит для выноса групп противников. Встретили воздушных врагов? Быстро переключаемся на Микеланджело, он с ними справится лучше всех, а кроме того, умеет немного летать, закручивая нунчаки, как лопасти вертолета. Для борьбы с боссами и полубоссами оптимизирован Рафаэль, его атаки наиболее мощны. Ну а для отстрела супостатов с дальней дистанции и работы с разнообразными компьютерными консолями нет никого лучше Донателло.

Как я уже сетовал выше, его бойцовские качества серьезно урезали, и в рукопашной он скорее обуза.

Таким образом, у нас помимо, если можно так выразиться стратегического элемента, связанного с выбором черепашки, имеется в качестве побочного эффекта их сильное различие. То есть на сей раз у KONAMI получилось то, что должно было получиться с самого начала, ибо именно различие между черепашками есть суть сериала. И пусть это различие будет хотя бы таким, поскольку в первой части мы имели дело с четырьмя довольно-таки однообразными машинами убийства.

**"На меня надвигаются". Турнирный режим, относительно простой уровень: Раф размещает их в две секунды**



**Жестокая и холодная планета Д'Хуниб. Размещается на отдельной карте, содержит огромное количество мест, где нужно прыгать. В том числе и по-принц-персидски: от стены к стене**







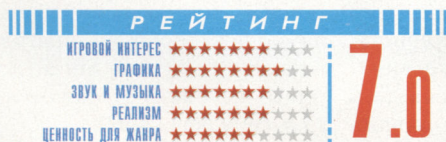
Ящерки, с которыми борется Лео, встречаются, как на Д'Хуни-бе, так и в Нью-Йорке

Это все были моменты положительные. Есть еще и нейтральные: допустим, сюжет стал не лучше и не хуже, а просто пошел себе дальше, хотя и немного разветвился. Движок остался старым, не улучшившись ни на йоту, а вот звуковое сопровождение выполнено как-то повеселее, подуще. Логово черепах стало просто другим, и в нем теперь доступен специальный турнирный режим.

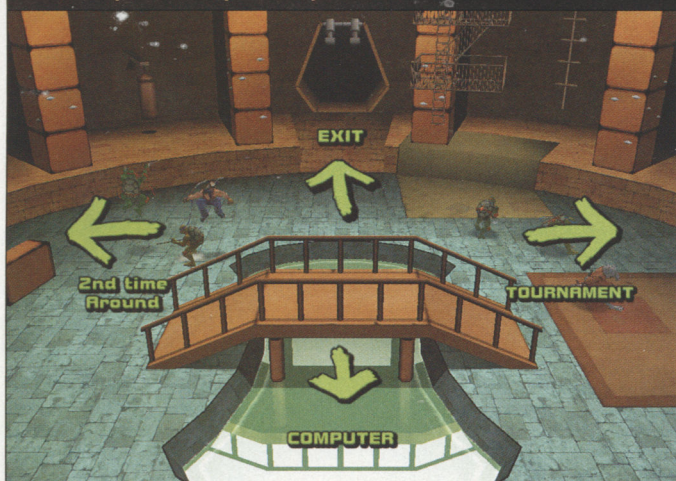


Но есть и один чудовищно неприятный момент. Момент сугубо личный: в TNMNT2 нужно прыгать. Много прыгать. В этом нет ничего удивительного, в конце концов, суть любой платформенной аркады именно в прыжках, но ведь тем-то и приглянулась мне в свое время первая серия, что была более настроена на простую и прямую разборку катанами в рыло. Увы, времена эти ушли. И ушли, похоже, безвозвратно. Скакать через препятствия приходится ежеминутно, и падение в пропасть становится наиболее частой причиной преждевременной кончины.

Впрочем, это не касается всех, кто умеет и любит попрыгунки. Для этих людей TNMNT2 будет игрой, рождающей исключительно позитивные эмоции. Для меня, увы, она стала борьбой с собственными навыками. Но рейтинг выставлен объективно. Все просто: если интуиция меня не подводит, таких специфических любителей аркад, как я, в наличии имеется крайне мало.



Собственно, кроме турнира, никаких полезных фиш в логове черепах нет. Computer и 2nd time around — это коллекции разных концепт-артов и бонусных картиночек



HIT RU



На Мобильник.Ру

www.namobilnik.ru

Цветные картинки для мобильного

Отправьте SMS на номер 1615 с кодом\* выбранной картинкой

(буква А - английская, вместо X - число от 1 до 7)



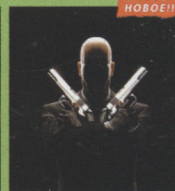
AX210101



AX210102



AX210103



AX210133



AX210105



AX210132



AX210107



AX210108



AX210127



AX210138



AX210111



AX210112



AX210134



AX210114



AX210115



AX210116



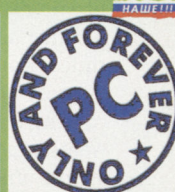
AX210135



AX210136



AX210137



AX210141



AX210121



AX210139



AX210123



AX210140

\*вместо X нужно подставить цифру от 1 до 7 из таблицы:

X	размер картинки	Телефоны
1	96 x 65, gif	Alcatel, Mitsubishi, Motorola, Panasonic, Sendo
2	96 x 96, gif	Panasonic, Philips, VKMobile
3	101 x 80, gif	Bird, Ericsson, Panasonic, Philips, Sagem, Siemens, SonyEricsson
4	128 x 128, jpg	Alcatel, Amoi, BenQ, Bird, Dnet, Fly, LG, Maxon, Mitsubishi, Nokia, Panasonic, Pantec, Philips, Sagem, Samsung
5	128 x 128, gif	Motorola, NEC, Samsung, Sharp, SonyEricsson
6	176 x 144, jpg	NEC, Nokia, Sagem, Sharp, SonyEricsson
7	176 x 220, gif	Bird, LG, Motorola, NEC, Samsung, Sharp, Siemens, SonyEricsson

Если модель вашего телефона стоит в нескольких строках, вы можете выбрать любое значение X из них. Например, для Nokia 6600 следует отправить SMS с кодом A4210101 на короткий номер 1615 (внимание, буква А - английская!)

Для абонентов сетей Би Лайн GSM, МТС, Мегафон. После отправки сообщения вы получите ссылку на картинку (ссылка действительна 24 часа). Стоимость одной картинки: \$0,99 без налогов. Необходимо подключить услугу WAP/GPRS у своего оператора. В случае ошибочного запроса услуга считается оказанной. Информация актуальна в течение трех месяцев со дня публикации.





# Джунгли и не только

Там крокодилы, львы и гориллы...

Из заставки к телепередаче "Зов Джунглей"

★ Жанр **Arcade** ★ Издатель **Aspyr Media** ★ Разработчик **Beenox Studios** ★ Рекомендуются **Pentium III 800 MHz, 256 Mb RAM** ★ Сайт [www.pitfallharry.com](http://www.pitfallharry.com)

Более двадцати лет минуло с тех пор как господин Питфол начал бродить по дремучим джунглям в поисках приключений, сокровищ и прочих благих целей на радость любителям платформенных аркад. Собственно, до 1982 года платформенных аркад еще не существовало, так что Гарри Питфол может по праву считаться первым героем этого жанра. Прогресс не стоит на месте, а наш герой по-прежнему рвется навстречу новым испытаниям. Знакомые с истоками серии игроки получают шанс вспомнить начало всех начал, а остальные - возможность познакомиться с воистину харизматичным и бесшабашным героем.

## Назад к корням

Гарри Питфол летит в Южную Америку, чтобы принять участие в археологической экспедиции. Самолет терпит крушение, а количество парашютов, как водится, не дотягивает до общего количества пассажиров. Последний парашют попадает в руки Питфола. В те же руки попадает миловидная девушка из команды археологов. Путем нехитрых комбинаций девушка на парашюте оказывается за бортом, а самолет - на земле. Но небольшое самолетопадение не убавит пыла главного героя. Потому что джунгли и всевозможные злоключения - это его родная стихия.

Джунгли в игре правильные: утопают ярких цветах и сочной зелени. А вот водные пространства в этих джунглях - совсем даже неправильные, вода больше похожа на реалистично шевелящееся желе, в рецепте которого вероятнее всего сказалось тяжелое консольное прошлое The Lost Expedition.



Специально для любителей поворчать о том, что раньше сахар был слаще, приключения интереснее, а крокодилы зеленее, глубоко в джунглях спрятана игровая приставка Atari 2600. Локация с ней становится доступной после покупки у шамана некоего "таинственного предмета".

В далеком 1982 году для Atari 2600 была выпущена аркада Pitfall!, которая получила кучу поклонников и послужила прообразом современной Pitfall: The Lost Expedition. Поиграйте - почувствуйте разницу.

## Мне решительно знаком ваш портрет

Противники Гарри Питфола делаются на людей, туземцев и прочую живность. Разной прочей живности можно перечислить в районе десяти штук, туземцев - два вида (относительно свои и однозначно чужие), а люди представлены давнишним отрицательным знакомым Гарри по имени Джонатан Клер. Некоторое удивление может постигнуть вас, когда после первой схватки с Джонатаном Клером герой попадает на уровень с кучей платформ, на каждой из которой стоит по одному точно такому же Джонатану Клеру. Джонатаны Клеры бросаются динамитом, размахивают кулаками и ругаются непонятными проклятиями. Впрочем, со временем выясняется, что причина столь густой населенности уровней Джонатанами Клерами заключается не в лени разработчиков, а в черной

магии, силами которой воспользовался этот отрицательный персонаж.

Самым действенным средством против черной магии остаются вариации на тему боковых ударов рукой (хук справа и слева), маваша-гири (удар ногой в каратэ-до) и использование предметов, собираемых Питфолом по ходу игры. Естественно, герою придется столкнуться с соперниками посерьезнее мартышек "за удар штука" и конспирирующих под растительный куст или глиняный горшок аборигенов, словарный запас которых ограничен универсальной фразой "ай-й-й-й". Помимо стандартных боссов, аркаду развлекают несколько на иаркаднейших моментов, в которых Гарри столкнется с проблемой переселения своей героической души в обличье некоторых его врагов из числа животных. А, как легко догадаться, герою не очень-то хочется чувствовать себя обезьяной.

Не знаю, как пингуинам, но этому крокодилу сейчас точно холоднее, чем Питфолу



Ветер дует, платформы качаются, ботинки скользят... Одолеть этот мост совсем не так просто, как кажется





## Между прочим...



Помимо оригинальной игры и сегодняшней The Lost Expedition, в серии Pitfall выходили: *Pitfall II: Lost Caverns* в 1984 году для той же Atari 2600 (впоследствии - и для PC), главного героя на коробке изображали непременно в широкополой шляпе - сказывалось влияние первого фильма про Индиану Джонса; *Pitfall: The Mayan Adventure* - двухмерный платформер 1991 года с качественной даже по сегодняшним меркам графикой, Питфол потерял шляпу и превратился в того самоуверенного охломона, которым остается и по сей день; и *Pitfall 3D: Beyond the Jungle* в 1998 году, исключительно для PlayStation.

## Хроники Питфола

Главные действующие лица The Lost Expedition проработаны на "отлично". С самого начала приключений становится понятно, кто в этой игре есть кто и что он собой представляет. Гарри Питфолу можно с уверенностью присудить почетный орден как представителю идеального типа настоящего героя. Его повадки, сноровка, ирония и чувство собственного достоинства вряд ли смогут оставить игрока равнодушным. В дополнение к словам и поступкам Питфола нам предоставляется доступ к дневнику, где он констатирует все достижения и гениальные мысли "героического себя". Знакомого полковника, который по меньшей мере вдвое старше самого Питфола, герой описывает как "похожего на меня в молодости". А напротив наиболее компрометирующих записей стоит пометка "уничтожить и как можно скорее". Практическая польза от дневника заключается в подробном описании задач по спасению экспедиции, свежих размышлений героя, нового инвентаря и недавно изученных боевых приемов.

Заставочные ролики легко принять за кусочки хорошего диснеевского мультфильма. Герои очень органично двигаются, а их диалоги заслуживают тщательного внимания. У меня не возникло бы ни малейшего удивления, если во время одной из таких вставок Питфол и его собеседники затянули бы какую-нибудь веселую песенку.

Второстепенные герои щедры на раздачу полезных советов и снаряжения. Так, за возвращение дочери вождя в отчужденную деревню героя посвящают в почетные аборигены, преподносят многофункциональный щит и с радостью сообщают, что теперь ему выпала высочайшая честь принять участие в смертельно опасном обряде посвящения. Помешанный на изобретениях ученый будет долго благодарить Питфола за помощь и рассказывать о своем секретном приспособлении для сплава по рекам, после чего подарит залатанный надувной круг. Затерявшиеся на игровых локациях туристы, которых герой вызволяет из ловушек, вручают Питфолу ценные статуэтки (на которые впоследствии можно будет отовариваться у шамана), говорят "спасибо" на разных языках, пожимают руку и с



"Не бойся его, он же ручной!"

сумасшедшим хохотом убегают в еще более глубокие дебри.

## А где она, эта экспедиция?

The Lost Expedition достаточно масштабна. Как по времени, за которое можем ее преодолеть мы, так и по пространствам, которые предстоит преодолеть Гарри Питфолу. Огромные локации разбиты на множество уровней, а каждый уровень - на множество врагов и препятствий. Однако в нашем веке у Питфола есть как минимум пять единиц здоровья, а в его рюкзаке, помимо всего прочего, спрятана фляга с живительной влагой, пополняемой из фонтанов, бьющих в джунглях, ледниках и подземельях.

Сохраняться можно в любой момент игры, и в случае кончины Питфола вы окажетесь в начале уровня. Управление удобно ложится на WASD, стрелки и числовую панель, а камера почти всегда поспевает за главным героем, позволяя достаточно быстро ориентироваться на местности.

Джунгли, несомненно, самая большая, красивая, а потому и интересная игровая часть. Именно в джунглях Гарри Питфол вновь покажет своим зрителям, что настоящий герой платформенной аркады и из пасти крокодила вылезет, и армию туземцев перебьет, и мастерски переплывет реку в нужном месте. Особенно, когда его сопровождает идеально подходящая для приключений настоящего героя музыка. Нечего ему в джунглях позориться.

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
7.4	

"Крокодил, который живет в зыбучих песках! Очень смешно!" - подумал Гарри Питфол

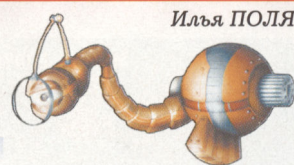


"Действительно, смешно!" - подумал крокодил





## "ШЕПЕЗЯКА" Inc.



Илья ПОЛЯКОВ



Последнее слово техники: "Прощай!"

★ Жанр Детективное эссе из жизни ведроидов ★ Издатель Enlight Software, Акелла ★ Разработчик Mercury Steam Entertainment  
 ★ Русское развие American McGee's Scrapland: Хроники Химеры ★ Рекомендуется Pentium 4, 512 Mb RAM, 3D-уск. ★ Сайт [www.scrapland.com](http://www.scrapland.com)



Процедура вживления искры разума в мясорубки и прочие тостеры чревата последствиями. Бурдюку с жиденьким содержимым и кальциевой основой (брось, читатель, взгляд на ближайшую зеркальную поверхность) на просторах Вселенной не протянуть ни под каким видом. Столетия шагнут вперед, подмяв неосторожных свидетелей, колеса истории проедут по ребрам самых нерасторопных, ну а уцелевшие отряхнут звездную пыль с плеч, хрустнут титановой пластиной в коленной чашечке да раскроют широко инфракрасные камеры глаз.

## Батарейки в комплект не входят

В игре можно потеряться с первых же наносекунд. Никогда раньше нам не приходилось вживаться в роль чего-либо, напоминающего отливающего антифризной синевой терминатора по имени D-Tritus, обладателя широкой кевларовой улыбки и туго завитых в косичку проводов на голове.

Населенная роботами космическая станция Chimera встречает нас сводом правил, традиций и устоев настолько абсурдных, что так и хочется взять сценариста за рукав и изучить паспорт: не значится ли в нем фамилия, скажем, Шекли. Действительно, наследие великого фантаста дало о себе



Над всей Химерой безоблачное небо...

знать - чего только стоит одна победа над смертью. Костлявая не вызывает на "Химере" ничего кроме улыбки, ведь Великая База Данных (Great Database) содержит резервную копию любого робота. И не беда, что отвечающая за ее функционирование механизированная каста Епископов берет за Возвращение энную суму денег. Что такое пара тысяч в обмен на покоренную вечность?

Появляемся мы на Химере в интересный момент: кто-то начинает уничтожать власть имущих. Первым пострадал принимавший масляную ванну Архиепископ, причем незадолго до

происшествия из ВВД была выкрадена матрица бедолаги. А это означает, что возможность реинкарнации - тютю. Пару динамитных шашек в топку назревающей паники подбрасывают слухи о том, что убийство было осуществлено существом "вязкой" конституции. То есть, скорее всего, человеком - чудовищем, которое ненавидит всякий правопорядок пылесос.

Меж тем нашему Ди-Тритусу доверяют должность репортера местной телекомпании и сразу же поручают ответственное задание. Хей, малыш, это дельце для нас! Сигару?

## Старый вояка Rusty собственной персоной



## Старший братик Armageddon. Смотрим на название



## А это, дорогой читатель, мой славный корабль с трогательным названием Armageddon. Прошу обратить внимание на стилизованные зубы







Святая святых - внутреннее убранство Великой Базы Данных

### Оборотень из розетки

Первое знакомство с геймплеем долгожданного бриза радости не приносит. Вот спина Д-Т (синяя, блестящая), вот мимо бегут-проносятся разношерстные обитатели "Химеры" (временами синие, почти всегда - блестящие), вот... Вот Себастьян - ушедшая на пенсию фотокамера, обучающая нас фокусам, без которых немисливо существование в этом мире. Отныне D-Tritus способен принимать облик практически любого робота или вселяться в оказавшуюся поблизости железу.

Упомянутая выше Great Database играет в этих метаморфозах роль первой скрипки. Внутри многочисленных сооружений

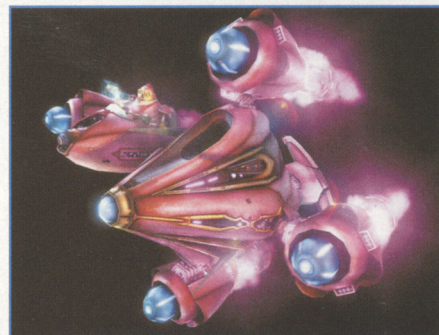
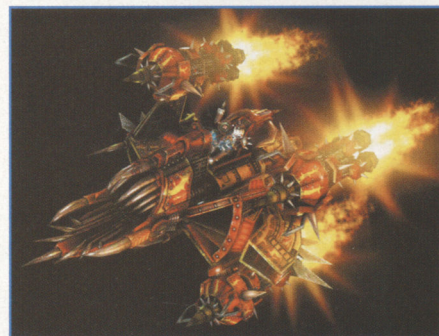
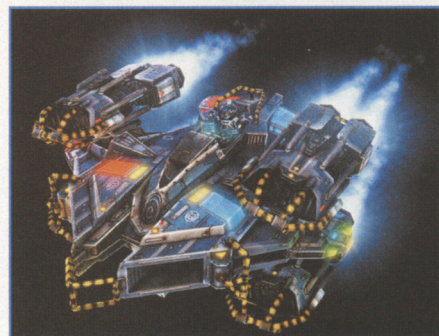
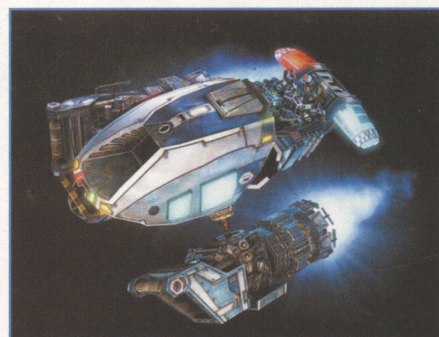
"Химеры" имеются небольшие будки, помогающих главному перевоплощаться. Каждый местный робот наделен уникальной способностью, которая становится доступной при вселении в соответствующий корпус. Так, алюминиевый трехко-

лесный Мэр толкает политические лозунги, погружающие слушателей в сон. Гигантский Бронированный Коп ругается басом, а его огромная плазменная пушка распыляет неугодных на мелкие атомы. Коротышка-полицейский наглым голосом требует денег, миниатюрный Stapler шустро прыгает и забирается в недоступные щели. Прелесть пребывания оборотнем ощущаешь в полной мере, даром, что занятие это опасное и окружающими не слишком уважаемое.

Полицейские роботы Beholders шустро снуют повсюду, сканируя единственным оком территорию, проверяя, кто настоящий, а кто - не совсем. В случае обнаружения нарушителя стартует форменный бедлам: всюду мерцают красные огни, истерично воют сирены - начинается охота. Внимание приковывает Alarm Scale - бегунок в левом углу монитора. Если начинает зашкаливать - ожидайте проблем. Затихает - все приходит в спокойное состояние. Сидишь за ящиком, нос высунуть боишься, ждешь, когда же, черт дерь, это безобразие закончится. Саспенс полной ложкой.

### Стальной птыц

Scrapland позволяет и полетать, правда, пилотаж обычно заканчивается перестрелкой и плебейским мордобитием. Все воздушные опыты связаны с насквозь проржавевшим механиком Rusty и его дружкой-колобком далекого будущего по кличке Spoot-Nick. Парочка обеспечивает пользователя конструктором по сбору боевых "летах". У каждого корабля имеется корпус, пилоны под оружие, местечко для двигателя и специальный регулятор толщины обшивки. И, естественно, показатель общего веса. Переборщишь с массой - придется снимать дополнительную броню или вышвыривать модный движок.







Sproot-Nick. А вот до Strelki уже не додумались



Дом Rusty, мастерская, цех по сбору кораблей - наше все

D-Tritus также может поиграть в GTA, экспроприировав любой понравившийся пепелац с подвернувшейся стоянки. Вот только порассекать вволю на нем не получится: как только угнанный драндулет пригоняется к Rusty, последний его тут же утилизирует.

Возможность использования кораблей и прочих девайсов обеспечивают чертежи. Но прежде их необходимо сфотографировать, заполучить в результате выполнения миссии, в общем - раздобыть. Тот же старина Rusty может обронить наводку типа: "Кстати, тут в полицейском участке парочка схем завалялась..."

Разумеется, бесплатно собирать аппарат никто не будет. Добычу наличных явно придумывал некто, близкий по духу к известному экс-центрику Боба Фету. Практически

любого обитателя "Химеры" можно вызвать на бой (или гоночный трек), назначить сумму выигрыша и начать веселиться. Птеродактили, на коих дуэлянты рассекают, зависят от их видовой принадлежности. Все честно: поспорив с кибербанкиром на пару десятков тысяч кредитов, стоит морально подготовиться к встрече с целым выводком жадных до кровушки штурмовиков Greedy. Сурово.

#### Вино из одуванчиков

Мир Chimera дышит собственной жизнью. Сюжет ненавязчив и категорически не торопится выполнять генеральную линию партии, вывода для оздоровления подчас совершенно шизофренических персонажей. Вот Grazy Gambler - аферист, контролирующий мелкую сеть азартных развлечений, - два вытупленных разноцветных глаза, надтреснутый тембр и цветущий букет заданий для любимого протагониста. Выполнять необязательно, но крайне рекомендуется. Шестерка квадратных полицейских, соглашается помочь Д-Тритусу преподать урок одному заносчивому роботу (хей, дружба, сегодня у нас специальное предложение: один вбитый в пол урод совершенно бесплатно!). Пока несчастного мутузит, старшая тумбочка неспешно толкует опешившему D-T прин-

ципы своей непростой работы. Слезы наворачиваются.

Окружение прилежно трудится над основной функцией, то есть, непосредственно окружает. Старый вояка Rusty расскажет о наболевшем (почему наемнику не позволено пользоваться Great Database), шеф полиции усердно шулерствует в карты, ну а секретарша главного редактора Betty зазывно виляет... кхм... задней подвеской. Искренне сетуешь на собственное органическое происхождение.

В конечном счете, свыкаешься с вживлением себя единственного в происходящее. Начальное сопротивление ломается после первой же головокружительной воздушной схватки, а позже ухищрения сценаристов и вовсе выбивают предубеждению последние коренные резцы. Часто ли вы получали возможность поучаствовать в полноценном детективном крестовом походе, не нуждаясь в лупе и инфантильном докторе Ватсоне?

D-Tritus, мальчик, все будет "хоккей".

H



#### РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
ДИЗАЙН	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★

8.7

#### Собственно процесс сборки. Просто и интуитивно



Экран Great Database. Красный череп внизу - свежеебитый начальник полиции. Матрица украдена, воскрешение (а равно и превращение в) невозможно





Новая тактическая игра, в  
разработке которой принимает  
участие дизайнер серии  
Jagged Alliance Шон Линн

## БРИГАДА Е5 НОВЫЙ Альянс

WWW.E5BRIGADE.RU

Более тридцати  
профессиональных наемников  
и возможность найма  
местных жителей>>

Более 30 уровней:  
городские кварталы, открытая  
местность, военные базы>>



Более 100 моделей  
стрелкового оружия, а также  
гранатометы, ручные гранаты и  
холодное оружие>>



Оригинальная система  
организации действий,  
режим "Умной паузы">>

Три основные сюжетные линии,  
а также возможность  
играть по своему сценарию>>



# К нам приехал, к нам приехал!..

Ох уж эти сказочки,  
Ох уж эти сказочки!  
М/ф "Падал прошлогодний снег"

**Отец Алисы, создатель уровней для DOOM II и Quake. Один из самых талантливых гейм-дизайнеров в индустрии... В общем, сотрудники "Навигатора" совсем обленились, делают интервью с простым американским автомехаником и выдают это за сенсацию!**

**Навигатор Игрового Мира:** Американ, как вы вообще оказались в игровой индустрии?

**Американ Макги:** Я просто оказался в нужном месте и в нужное время. Тогда я был механиком в автомастерской и возвращался домой весь в масле. Мой сосед предложил мне поработать на телефоне технической поддержки игры под названием DOOM. Остальное вы знаете.

**НИМ:** В предыстории Scrapland сказано, что главный герой сделал сам себя на некой удаленной свалке. И как это удалось проделать?

**АМ:** Проделать это удалось при помощи 3D Studio. Как он себя там собрал? Не знаю... Люди вот тоже себя сами собрали. Как мы это сделали? В процессе эволюции.

**НИМ:** На своем сайте вы написали, что в ходе недавнего пресс-тура по Великобритании и Германии вам пришлось дать около трех десятков интервью. Назовите самый тупой и самый лучший вопрос, на который вам пришлось недавно отвечать?

**АМ:** (смеется) Самый тупой? О моем имени. (На сайте Американа имеется FAQ, который начинается со слов "Мое имя. Именно о нем меня ча-



ще всего спрашивают, как при личном общении, так и в письмах. Да, именно так меня назвала моя мать. Она утверждает, что эта идея пришла ей в голову после того, как ее знакомая по колледжу назвала дочь Америкой. Она также сказала мне, что сначала собиралась назвать меня Обнардом. Она всегда была очень эксцентричной и изобретательной. Да, у меня нет никаких ников.")

Самый лучший? Пожалуй, о взаимоотношениях внутри нашей команды, которая проделала просто феноменальную работу.

**НИМ:** Издателем Scrapland является Enlight Software, основанная

## Между прочим...

Среди "пересказов" есть проект "Гримм", в котором изложен новый взгляд на творчество братьев-сказочников. Например, про гигантскую Златовласку, которая вернулась к трем медведям съесть всю их кашу.

Самое страшное, что она, похоже, еще и беременна



**Место:** CafeMax на Пятницкой.

**Время:** начало ноября.

**Порядок построения:** произвольный.

**Оружие, боевая и другая техника:** блокноты, диктофоны и фотоаппараты.

В Москву прибыл Американ Макги. Перед этим он объездил Германию и Великобританию. Во всех случаях целью поездок была презентация игрушки Scrapland, которую в отечестве издает компания "Акелла". Спортивный бар CafeMax оказался вполне подходящей локацией для подобного мероприятия. Сначала Макги минут тридцать показывал фишки игры, после чего завязался диалог с журналистами.

знаменитым создателем Capitalism Тревором Ченом. Вы занимаете в Enlight пост креативного директора. Принимал ли Тревор какое-либо участие в создании игры?

**АМ:** Тревор один из редких талантов, способных создавать оригинальные игры. Но его роль по отношению к Scrapland носит скорее административный характер. Мне никогда не придет в голову подсказывать ему, как делать стратегические игрушки. И он никогда не сует нос в игры, которые делаю я.

**НИМ:** Что вы можете рассказать о других ваших проектах: City of the Dead и American McGee's Oz?

**АМ:** Моя компания занимается производством развлекательных продуктов. Наша деятельность очень разнопланова. Мы не только разрабатываем компьютерные игры или обычные игрушки, основываясь на придуманных нами концепциях. Если появляется кто-то со стороны со своей идеей, мы помогаем довести ее до уровня конечного продукта.

Что касается City of the Dead, то мы решили подойти к этому проекту уникальным образом. Обычно компьютерные игры создаются в следующем



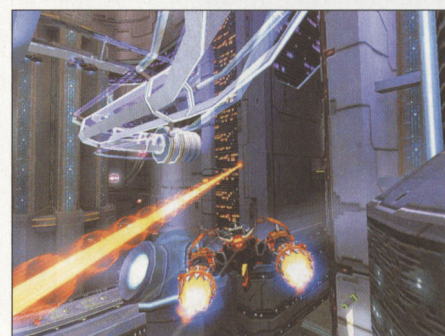




На фотографию ассистента Американа Макги зачем-то влез сам Американ Макги



За задержку релиза издатель отрубает нашему брату пальцы



Этого парня звать Spoot-nick. С 57-го года почти не изменился, только пятую антеннку отращил

порядке: разрабатывается концепция, делается демо-версия, которую показывают публикаторам. Издатели заключают договор и дают денег на доводку игры до конечной стадии. На этот раз мы сделали все иначе. Я, режиссер фильма Land of the Dead Джордж Ромеро и компания Asylum Entertainment разработали концепцию игры. Теперь мы заняты поиском издателя, который купит то, что мы придумали. После этого ему нужно передать наши материалы подходящему разработчику, который и сделает собственно игру. Возможно, мы даже не будем никаким образом связаны с ее дальнейшей судьбой.

Oz - написанная мною сказка в мрачных тонах о войне и героизме,

действие которой происходит в мире, созданном Фрэнком Баумом в его "Волшебнике страны Оз". На сегодняшний день мы уже продали права на фильм, игрушки, книгу и компьютерную игру. Правда, последняя пока легла на полку, т.к. ее издатель Infogrames (Американ употребил именно это название, хотя Infogrames уже давно переименовалась в Atari - прим.ред.) испытывает финансовые затруднения. Игрушки уже можно купить в магазинах, книжка тоже закончена и скоро пойдет в продажу. Фильм будет сниматься совместно студиями Jerry Bruck-heimer Films и Walt Disney Pictures, режиссер - Джерри Брукхаймер (в планах - целая кинотрилогия - прим.ред.). Как только будет подтверждено финансирование фильма, игру можно будет запускать в дальнейшее производство.

Сегодня я работаю над новыми "пересказками" и над тем, чтобы пристроить права на них в заинтересованные руки.

**НИМ:** Работали ли вы над Scrapland с этапа разработки концепции или присоединились в процессе?

**АМ:** Нет, я подключился к команде Mercury Steam Entertainment примерно год назад в качестве исполнительного продюсе-



ра, и мне кажется, что и без моего участия у этих парней все равно получилась бы отличная игра. Думаю, что мое появление было полезно. Прежде всего, я попытался научить их мыслить глобально. Иногда нужно, чтобы кто-то взглянул со стороны на то, что ты делаешь, под другим углом. Мои пожелания и комментарии по дизайну, музыке, интерфейсу и геймплею воспринимались адекватно и нашли свое воплощение в игре. Также я занимаюсь пиаром Scrapland, в том числе и здесь, сегодня.

**НИМ:** Можно узнать, кто придумал назвать забавного робота, предназначенного для материализации ранее сконструированных кораблей, Spoot-nick'ом?

**АМ:** Spoot-nick был назван в честь того самого спутника, небольшого металлического шара с антеннами. Кто-то из команды девелоперов догадался.

**НИМ:** Встретятся ли нам в игре другие легко узнаваемые персонажи? Или популярные географические достопримечательности?

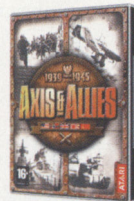
**АМ:** В этой игре? Нет.

Интервью подготовили:  
Игорь БОЙКО  
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Н



# ЕЩЕ ОДИН "НЕ РАДИ СЛАВЫ"



★ Жанр Strategy ★ Издатель Atari ★ Разработчик TimeGate Studios ★ Рекомендуется Pentium 4 1.5, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) ★ Сайт [www.axisandalliesrts.com](http://www.axisandalliesrts.com)

*Эксплуатировать чужие идеи можно по-всякому. Можно бесцеремонно слизнуть их и выдать за собственные. Можно, вспомнив о таком непопулярном в наше время понятии, как "совесть", постараться придать им хотя бы внешне отличный от оригинала вид, а уж потом выдавать за сами знаете чьи. А можно подойти к процессу плагиата творчески, правда, не у всех на это хватает таланта.*

А все потому, что процедура эта специфична и многоступенчатая. Во-первых, нужно честно во всем признаться: да, мол, вдохновились чужой мыслью, что сделаешь, но ведь не увиливаем. К тому же слово "вдохновились" куда предпочтительнее банального "сперли". Во-вторых, жизненно необходимо посмотреть на тему с другого ракурса, особенно, если эта самая тема уже удачно раскрыта и обыграна. В-третьих, нужно обязательно дополнить чужие труды чем-то своим, чтобы придать детищу налет оригинальности.

При соблюдении вышеприведенных условий можно рассчитывать на более-менее объективную оценку взыскательной публикой ваших потуг и отсутствие на встречах с организмом курсах тухлых яиц и помидоров. В идеале "что-то свое" должно достаточно глубоко вестись в объект, чтобы аудитория не теряла интерес к нему более десяти минут.

Как ни странно, но в А&А прослеживаются все перечисленные атрибуты грамотного плагиата. Авторы сразу сказали, что делали игру под впечатлением от прошлогоднего Rise of Nations, при этом они ушли от былой

глобальности, ограничившись периодом Второй мировой, и не преминули снабдить детище новым движком и рядом примечательных вкусоностей.

## Объективная картина

Формально в А&А пять стран-участниц: СССР, США, Англия, Германия и Япония, но реально противостоящих сторон две: Союзники и Ось. Выбор какого-либо конкретного государства определяет круг ваших будущих стратегических партнеров и, естественно, стартовые условия, состав вооруженных сил и доступных бонусов. Например, вступив в ряды Красной Армии, вы изначально контролируете пространство от Польши до Тихого океана, имеете в распоряжении более-менее исторически достоверную технику и живую силу, можете свободно передвигаться по территориям, занятым англичанами и американцами, и противодействуете японо-немецким империалистическим поползновениям.

Начиная игру, необходимо выбрать исторический прототип из предложенных авторами двух десятков полководцев (по 4 за каждую из наций). Думаю, личности Жукова, Роммеля, Паттона, Нагумо или Монтьомери в дополни-



Линкор класса "Пенсильвания" - гордость местного американского ВМФ

тельных представлениях не нуждаются, любой найдет кандидатуру по вкусу. Каждый из военачальников обладает индивидуальным набором стратегических бонусов, вроде Propaganda War, Demoralization или Russian Sabotage, которые при умелом использовании помогут добыть победу даже над ощути-мо превосходящими силами противника.

Вариантов игры три: произвольно генерируемые миссии, кампании или мировая война. В первом случае нужно выбрать стороны, вид карты, уровень сложности, выражающийся в наличии/отсутствии бонусов у противника, нажать Launch и порвать врага в клочья.

Кампании линейны, но при этом не зашорены историческими рамками. В частности, никто не помешает вам все же реализовать план "Морской лев" и захватить Англию или пройтись победным маршем до Капитолийского холма. Мне, к примеру, под знаменами РККА удалось огорчить не только потомков суровых гуннов, но и сынов земли Ямато, жаль, что водружение Знамени Победы над Императорским дворцом в Токио так и не показали.







Режим Второй мировой войны очень похож на виденное прошлым летом в Rise of Nations. Карта мира разбита на стратегические регионы, контролируемые кем-нибудь из участников конфликта или сохраняющие (до поры до времени, хе-хе) нейтралитет. В каждом из них могут базироваться мобильные или стационарные подразделения. Первые являются материальным воплощением "ярости благородной" и служат привычным средством отвоевания сопредельных территорий; вторые призваны обеспечить оборону своих регионов от атак противника. От количества контролируемых областей зависит ваш научный и промышленный потенциал, каждая из них добавляет в копилку некоторое количество денег, которые расходуются на разработку новых технологий, производство боевых соединений и усиление уже существующих.

Как и в RoN, действие разворачивается в пошагово-реальтаймовом режиме. Сначала вы двигаете войска по карте мира, вторгаясь освободитель-



ным (или наоборот, завоевательным) маршем на еще не охваченные вашим вниманием территории, проводите мобилизацию, исследуете новые технологии или внедряете их в действующей армии. Затем, если пути ваших подразделений пересеклись с вражескими, появляется возможность скрестить шпагу с неприятельским командиром в ближнем бою. Впрочем, этого можно и не делать, предоставив компьютеру самостоятельно просчитать результаты стычки, но лучше не полагаться на кремниевый разум или, по крайней мере, сохраниться перед принятием такого важного решения. Зуб даю, при вычислении результатов победа будет отдана противнику, а вот в случае непосредственного боя - достанется вам. Так что, если хотите побыстрее разделиться с врагами и не желаете терять при этом драгоценные подразделения, не отлынивайте от своих обязанностей и не пренебрегайте тактическими хитростями.

Взявшись за бразды оперативного командования, необходимо помнить ряд важных вещей. Во-первых, на суше приказы отдаются не отдельным юнитам, а подразделениям. Во-вторых, потрепанный в бою отряд без проблем приводится в божеский вид, оказавшись неподалеку от дружественных казарм или гаражей. В-треть-



Не знаю, что и как было в Нормандии, но у нас на Мидуэе ничуть не хуже



В этот раз громить фрицев будем под руководством Георгия Константиновича

Было ваше, стало наше. Кто сказал, что Ямамото потерпел поражение!



Зима, ночь, холодно. При этом бой идет между амерами и японцами. У разработчиков явно проблемы с историческими ассоциациями



их, нет ничего зазорного в том, чтобы отдать юниту приказ к отступлению, который сохранит ему жизнь, позволит пополнить прореженные врагом ряды и снова бросить в бой. В-четвертых, ни у одной из сторон нет "убер-пушки", позволяющей в три залпа выигрывать самые жаркие сражения. Нужно отдать должное авторам: состав армий получился сбалансированный, поэтому напряженность действия не спадает до последнего выстрела. И главное - все вышесказанное справедливо и для противника. Он так же не стесняется отступать, чтобы восполнить потери и снова ринуться в бой; у него столько же, сколько и у вас, шансов выставить против наступающей мотопехоты пулеметчиков и противотанковые подразделения, которые раздают "коробочки" под орех; его ПВО ничуть не хуже вашей. А самое удивительное, что его юниты тоже не хотят умирать и не станут с животным упорством атаковать прикрытое дотами и артиллерией направление, предпочитая топтать дополнитель-







ные пару километров по лесу и ударить на гарантированно менее защищенном участке.

Ничего сверхъестественного в тактическом плане создатели А&А не предлагают, рецепт победы неизменен вот уже почти 10 лет: отбиваем первые две-три атаки заведомо более энергичного и лучше подготовленного противника, возводим оборонительные сооружения, попутно штампуя пехотные (как самые дешевые) и мотострелковые (как наиболее эффективные на первом этапе) части, начинаем перманентные вылазки в сторону вражеской базы, постоянно наращивая оборонительный и наступательный потенциал. Решающий удар стоит предварить добротной ковровой бомбардировкой и артподготовкой, после чего бросаем в пекло подготовленный в тылу пресловутый "танковый кулак" вперемешку с пехотным прикрытием (в противном случае есть риск подставить дорогостоящих танков под огонь истребителей танков). Возможно, удастся выиграть сражение в течение получаса, возможно, на это

уйдет несколько часов, но результатом в любом случае будет ваша победа.

По ходу действия вы копите боевой опыт, складывающийся из аналогичных показателей действующих на карте юнитов. Накопленную экспу можно тратить на всяческие уникальные подлунки вроде 10-секундного радарного сканирования района боевых действий, раскрывающего местоположение вражеских войск и сооружений, или маскировки ваших войск, позволяющей им подкрасться незамеченными буквально под окна вражеского штаба, и прочих милых сердцу мелочей. К слову, соперник также не забывает использовать имеющиеся в распоряжении бонусы (признаться, я был сильно напуган, когда посреди моей базы вырос ядерный гриб). Особого ущерба он не нанес, пара разрушенных складов по соседству с эпицентром - не в счет, но выглядел довольно убедительно.

### Субъективное мнение

Мнение об А&А осталось неоднозначное. С одной стороны, неплохая игрушка, за которой без вреда для психики можно провести больше чем пару вечеров. В меру красивая, с симпатичными модельками, анимацией и эффектами, удобным управлением, приличным озвучением. Можно говорить даже об оригинальной игровой



концепции. С другой - очередной продукт "по мотивам", нещадно эксплуатирующий модную сегодня тему, если хотите, С&С-мод о Второй мировой. Да, динамично, но порой даже до "смешались в кучу кони, люди", когда игрок фактически теряет контроль над происходящим на экране; да, красиво, но при этом авианосец почему-то в полтора раза крупнее линкора, к тому же последний по неизвестной причине используется как средство доставки десанта к вражескому побережью.

Иными словами, игра не рекомендуется знатокам военной истории и тем, кто себя к ним причисляет, зато может вполне понравиться тем, для кого сюжет и достоверность не имеют особого значения в сравнении с динамизмом происходящего и количеством полигонов на модели.

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
6.8	

"Пешки" свое дело знают, японская ПВО даже дернуться не успела





# Lock On

## ГОРЯЧИЕ СКАЛЫ





Гнал = SF=Glan УНАНЯН

# Улицы *разбитого* всего

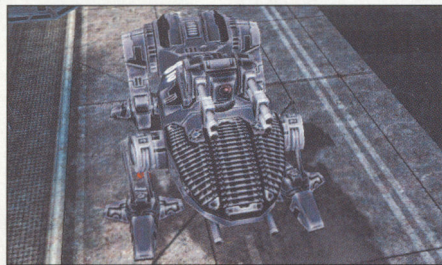
...и грабли те же самые приветствуют меня.

Владимир Вишневецкий

★ Жанр **Тактическая стратегия** ★ Издатель **Руссобит-М** ★ Разработчик **МиСТ лэнд - ЮГ**  
 ★ Рекомендуются **Pentium 4 2,0 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск., установленная "Власть закона"** ★ Сайт **www.polgame.com**

Упорство в достижении поставленной цели - весьма полезное качество, но оно способно сыграть злую шутку с тем, кто не силен в выборе задач, интересных не только ему одному. По сравнению с предыдущей игрой "Код доступа: РАЙ", новый проект "Власть закона" был, конечно же, большим шагом. Жаль только, что этот шаг был сделан не в том направлении. Теперь вот по истечении почти десяти месяцев нас постигло еще одно большое счастье. "Полицейские истории" - это очередной шажок. Маленький шажок вкривь и вкось.

Если отвлечься от обязательных для любого адв-она заявлений типа "шесть уникальных" того и "восемь огромных" сего, то единственным серьезным изменением, привнесенным "Полицейскими историями", является "новая экономическая модель взаимоотношений". Ясное дело, что в эпоху "Silent Storm: Часовые" без товарно-денежных отношений в тактических стратегиях никак, однако же, прежде чем вводить в игру экономику, неплохо бы уяснить, зачем и каким образом это делается. Очки престижа теперь не позволяют выйти в первую же миссию упакованным под завязку и с парой имплантов в затылке, однако эта беда легко поправима. После двух-трех боев команда уже так нагружена трофейным оборудованием, что престиж, как говорится, ничто, а баланс - все... в смысле хана настала баланс. Единственный фактор, спасающий противника от тотального уничтожения на десятом ходу любого боя, - это здоровенные уровни и отсутствие хоть сколько-нибудь вмняемой карты. Синдром "последнего элиена" цветет пышным цветом вплоть до покупки усовершенствованного сканера, только это чудо-устройство избавляет иг-



Этот механизм по чистому недоразумению называется "Бог Войны". Слеп как крот и непроходимо туп

рока от беготни по уровню в поисках заплутавшего панка или бездельника. На кой черт нужно было уточнять модель повреждений и расчет вероятности попаданий, когда в игре отсутствуют столь основополагающие вещи, как логичная система статистик персонажа, положенным образом срабатывающие скрипты и банальный дизайн уровней, мне не совсем ясно.

С чем действительно плохо у мистлендюговцев, так это с русским языком и чувством юмора. Как вам такое объявление в полицейском департаменте: "Страховая компания "Страх Иншуренс" предлагает патрульным застраховать..."? Более неуклюжей попытки пошутить не припомню. Хотя нет! В якобы юмористическом сериале "Мистер Бин" была пара потуг на оригинальность пожалее приведенной. Не то, чтобы в игре не было ничего смешного (над боевым роботом "Вошь" я рыдал до колик), но мне кажется, что юмор такого сорта больше подошел бы рисованному квесту из жизни двух героев гражданской войны, чем пафосному боевику про будущее.

Невозможно избавиться от ощущения, что делали люди игру, делали, а потом им надоело, они плюнули на все и отправили в печать что было. Замахто - на рубль. Тут тебе и походовость, и RPG-элементы, и действительно не-



Полицейский танк. Модель "Прощай, баланс"



Без паники! Это просто сон! Сон маленькой девочки, а мы в нем сражаемся с маньяком. Привет от Max Payne

линейный сюжет, и киберпанк (не самый простой, между прочим, в реализации сеттинг).

А вот удар... этот угловатый движок, эти эксплойты на каждом шагу (например, автомобили, на которых можно подехать к противнику через полкарты, вылезти, расстрелять в упор, сесть и уехать обратно и все это за один ход!), это удручающее отсутствие фантазии у дизайнеров, эти текстуры... удар, одним словом, на копейку.

По законам жанра под занавес ругательной рецензии продукт положено похвалить. Что бы такого сказать ободряющего? Ах, да! Главное меню перестало быть пугающим.

Н

РЕЙТИНГ add-on

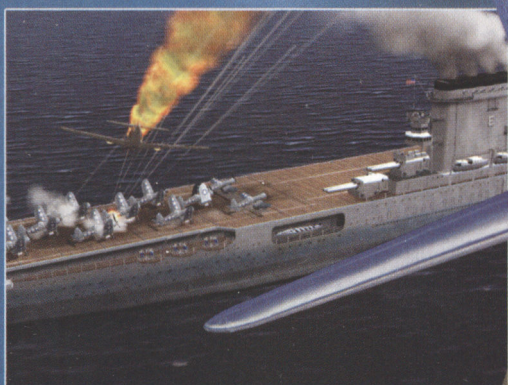
Для тех, кто не понял, поясняю: это карта уровня. На которой даже не указано наше местоположение



Патрульный робот от скуки выполняет сальто-мортале. Вам смешно! Мне нет







# ПЕРЛ ХАРБОР

ОТ ПЕРЛ-ХАРБОРА ДО ЯПОНИИ

© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.



НОВАЯ ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ "ИЛ 2-ШТУРМОВИК"



# Негопеределали

★ Жанр 3D Tactical Strategy ★ Издатель HD Interactive ★ Разработчик Mithis  
★ Рекомендуются Pentium 4 2,0 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb) ★ Сайт [www.nexusthegame.com](http://www.nexusthegame.com)

Замечал ли ты, любезный мой читатель, что игры, пересаженные в период эмбрионального развития из утробы одного издателя во чрево другого, бывают всего двух видов?

Случается, что издатель-реципиент вдруг обнаруживает, что никаких собственных идей насчет прикупленного по случаю полуфабриката у него нет, и дает команду быстренько закруглить острые края, чтобы потребитель не насажал себе заноз в первую же минуту. Тогда на свет появляется колченогий уродец с кастрированным геймплеем и торчащими во все стороны огрызками дизайна. Несчастное дитя алчности и недостаточного финансирования потом долго пылится на полках магазинов, ежеквартально укоряя своих создателей присутствием в графе "убытки".

Бывает, однако, и такое, что издатель, ковыряясь в тряпье игровых долгостроев, находит нечто симпатичное, но на данный момент немодное. "Ага, - говорит себе он, - если немного ушить хозяйственную часть, а сюжет завязать бантиком, то получится довольно актуальненько". Слегка поколдовав с ножницами и утюгом, он являет миру нечто авангардное. В чарты продаж подобные игры попадают редко, но совсем списывать их со счетов тоже не следует.

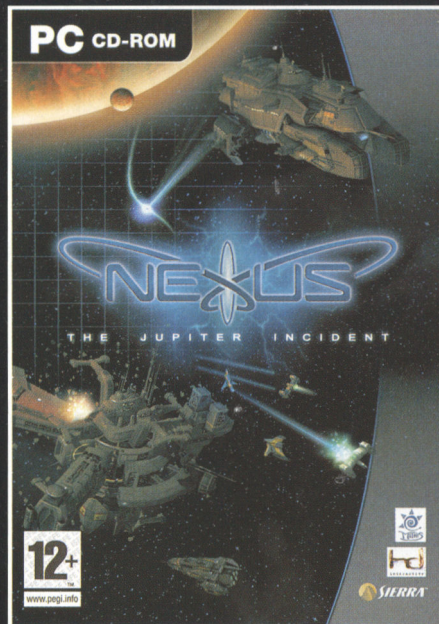
**Не родись красивой,  
а родись счастливой**

"...Картина невероятна по размаху и пафосу: громадные туши сверхраблей неспешно ворочают стволами необъятного калибра и поливают друг друга разноцветными пучками энергии невообразимой мощности. Защитные поля вспыхивают радужными эллипсами диаметром с приличный астероид, прогибаясь под запредельным напором энергетического оружия. В местах, где экраны не выдерживают и пространство рвется в лохмотья, поток энергии с размаху разбивается

о стальную кожу звездолетов и распыляется огненным прибоем, вырывая куски обшивки..."

Вот в таких выражениях я живописал пару лет назад самую первую демку тогда еще Imperium Galactica 3: Genesis. С тех пор немало вакуума утекло в атмосферу, игра трижды сменила название, была закрыта и снова возродилась к жизни под эгидой другого издателя, ее концепция была полностью переработана, но картинка не поблекла ни на йоту. Местный движок Black Sun вовсю пользуется бамп-маппингом, динамическими тенями и прочими новомодными штучками, однако режущей глаз аляповатости, свойственной космостратегиям последних лет, нет и в помине. Картинка Nexus подкупает детализацией и почти полным отношением к физике. Корректный масштаб, достоверная работа маршевых, тормозных и маневровых двигателей, исключительного качества модели кораблей и многое другое вызывает иллюзию реальности происходящего на экране. Правда, художники слегка переборщили с всякими туманностями и пылевыми облаками, но давайте не будем придираться и спишем это на пагубное влияние Homeworld 2. Все остальные компоненты окружения выполнены на "ура". Планеты обзавелись атмосферой и всеми приличествующими случаю спецэффектами (облака, корона при соответствующем освещении, огни на ночной стороне), кратеры на Луне - как живые, многочисленные спутники Сатурна и Юпитера, а равно и всех остальных планет, скрупулезно расставлены по реальным орбитам, есть даже комета Галлея.

PC CD-ROM



Отдельной похвалы достойно музыкальное и звуковое оформление, которое сделано исключительно профессионально и привносит немалый вклад в общую атмосферу игры. А атмосфера весьма захватывающая. Лихо закрученный сюжет, сочные персонажи, качественные ролики на движке между миссиями, разнообразные задания и хорошо поставленные диалоги сплетаются в ткань повествования о трудном пути объединения бывших противников перед лицом нового неведомого врага.

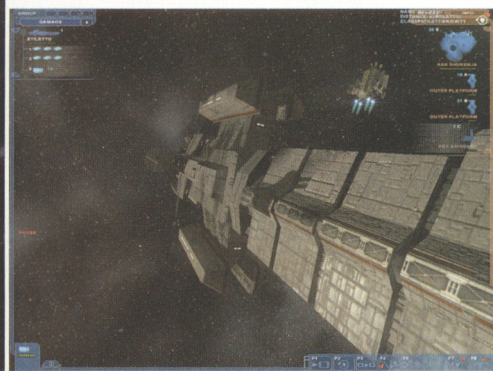
## Небесная механика

Поскольку вся экономическая часть игры была безжалостно ампутирована в процессе реанимации, нам придется сосредоточиться исключительно на ведении боевых действий. Бои не слишком масштабные, не ждите от Nexus столк-

Крейсер Angelwing в лучах сканера неизвестного корабля механоидов



Абордажный модуль со спецназом возвращается на базу. Обратите внимание, тормозные двигатели отработывают совсем как в жизни



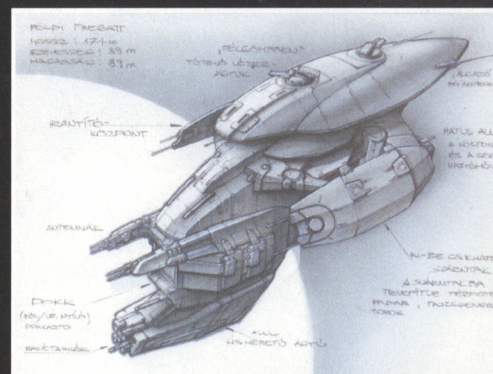


новения больших эскадр. Командовать придется в лучшем случае оперативной группировкой в составе одного-двух линейных кораблей и нескольких корветов или эсминцев поддержки. На Homeworld похоже, не правда ли? Нет, не похоже, практически ничего общего. Рисунок боя в Nexus продиктован спецификой работы вооружения и подробной моделью распределения энергии между системами корабля.

Оружие разбито на три категории по типу воздействия: лазеры для точечных ударов по агрегатам вражеских кораблей, различные системы, предназначенные для нейтрализации защитных полей, и всевозможные ускорители частиц вкупе с ракетами для разрушения корпусов. Имеются также зенитные системы, а на кораблях класса "эсминец" и больше - бортовая авиация, как истребительная, так и ударная. Важную роль играют абордажные группы спецназа. В числе другого бортового оборудования: двигатели - генераторы, сенсоры, резервные батареи, вспомогательные двигатели, одним словом, все то, чем обычно бывает напичкан боевой звездолет. Сложность заключается в том, что количество слотов под орудия и суммарная мощность энергоустановки не позволяют создать корабль с полным набором вооружения (кроме, может быть, линкоров). Поэтому приходится раскидывать оружие разных типов по кораблям эскадры так, чтобы они дополняли друг друга в бою. Кроме того, не всякое вооружение можно ставить на любой корабль. Нет, никто вам не запрещает водрузить на разведывательный корвет супер-мегалазер, но будьте готовы к тому, что после нескольких выстрелов погаснет не только движок, но и защитное поле. Тогда команде останется грузиться в спасательные капсулы и отчаливать, а терять корабли в Nexus нельзя ни в коем случае. Представьте только, что у вас три звездолета. Один работает

разведчиком и выявляет состав устройств на борту противника, второй - снимает защитные поля, а третий лупит по движкам и прочим важным агрегатам, пока генераторы противника не начали щит заново. Потеря любого из этой троицы обозначает поражение в бою, поэтому маневр, а также распределение энергии между защитным полем, двигателями, вооружением и системами жизнеобеспечения крайне важны для достижения победы. Ситуация усугубляется еще и тем, что далеко не каждый корабль противника можно уничтожить имеющимися в наличии силами и средствами. Вот вам яркий пример: упомянутая выше троица атаковала линкор "Неразрушимый". Сбить ему щиты мы не в состоянии, поскольку не имеем достаточно энергии, торпедировать тоже вряд ли получится из-за исключительно мощной ПВО. Единственный выход - это выжигать монстру один агрегат за другим. Однако и тут не все гладко, поскольку, чем больше устройств мы ему сожжем, тем быстрее восстанавливаются оставшиеся. Так что следует крепко подумать, в каком порядке выводить из строя системы противника, чтобы в конце концов заставить команду покинуть линкор.

Еще одна особенность заключается в том, что быстрых боев в Nexus не бывает. Бой крейсера и двух эсминцев против двух крейсеров может продолжаться около получаса реального времени. В идеале противника следует обездвигать, потом лишиться защитных полей и уже только после этого расстрелять, но крейсер крейсеру рознь. Может случиться так, что сначала придется нейтрализовать часть вооружения или выбить вспомогательные генераторы, чтобы не так быстро чинились поврежденные движки... Одним словом, на выбор тактики в каждом конкретном случае влияет не столько суммарный тоннаж противоборствующих эскадр, сколько осна-

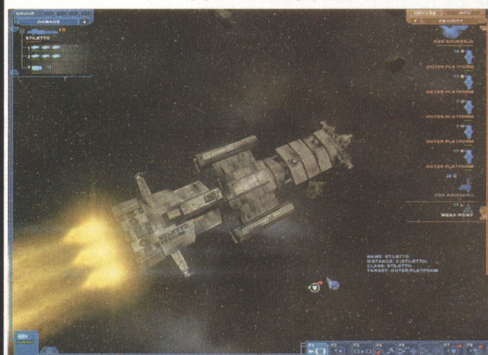


щение и вооружение каждого из кораблей. Следует также учитывать некоторую инерцию происходящего. Ну, скажем, защитное поле корабля размером с крейсер переходит в рабочий режим секунд через двадцать после приказа включить щиты. AI, кстати, собаку съел на групповой тактике и не преминет воспользоваться любой вашей промашкой. Вот конкретный пример: во время рейда на станцию Шакенджа Бета я замешкался с включением защитных экранов, понадеявшись на большую удаленность вражеского флота. Последовал молниеносный выпад на форсаже двух эсминцев, массированная торпедная атака и столь же стремительный отход под защиту своих крейсеров.

Подобная механика боя смотрелась бы логично внутри масштабной стратегии. Там алгоритм "столкнулся с новой модификацией кораблей противника, отступил, подумал, перевооружился и контратаковал" не только приемлем, но и всячески приветствуется, ибо только при такой постановке вопроса игрок вынужден постоянно что-то изобретать, изыскивать ресурсы для реализации новых проектов, перегруппировывать флота, то есть постоянно находиться в напряжении. Однако миссионная структура Nexus не годится для реализации такого рода геймплея. Получаются эдакие Commandos в космосе: одно неверное движение в процессе подготовки эскадры к бою и пожалуйста в меню "Load game". Иногда единственно верную конфигурацию вооружения приходится долго подбирать методом "научного тыка", что не может не раздражать.

Система управления также не вполне обычна. Nexus позволяет осущес-

**Эсминец Stiletto - первый корабль, которым вам придется командовать в игре. Разводы на обшивке - это не камуфляж, это следы вражеских лазеров. Потрепали изрядно, но основные системы функционируют**



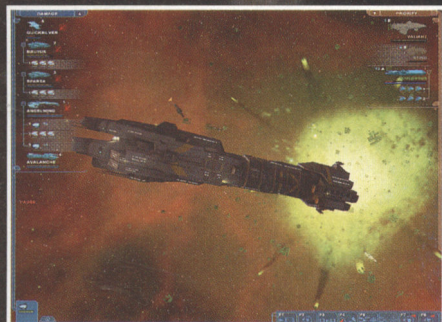
Линкор Athens на исходной позиции. Штурм пиратской колонии начнется через минуту







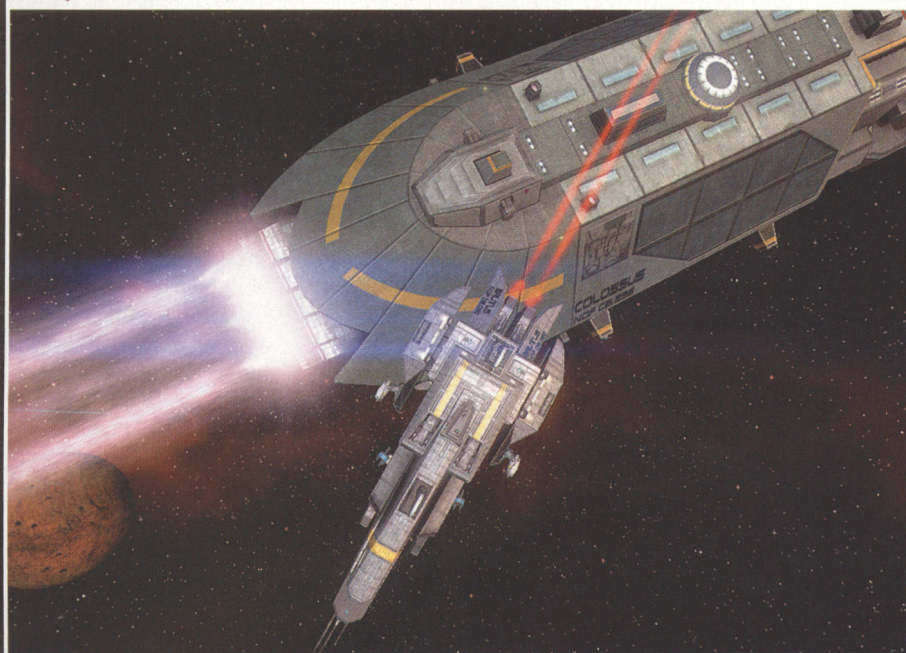
Крейсер Angelwing в режиме маскировки. Кто додумался проводить диверсионную операцию на крейсере!



Ракетный крейсер Avalanche (Лавина) вполне оправдывает данное ему имя. На заднем плане все, что осталось от вражеского линкора Valiant

твлять командование на двух уровнях: тактическом и непосредственном. Можно просто указать кораблю цель и задачу и уповать на квалификацию командира и опытность экипажа. Однако вряд ли можно ожидать впечатляющих результатов при таком поверхностном отношении к делу. Бывалый тактик непременно собственноручно расставит приоритеты в распределении мощностей энергоустановки, укажет цель каждому боевому посту и выделит объекты наиболее пристального внимания для ремонтных бригад. Удержание выгодной дистанции и позиции чрезвычайно силь-

На переднем плане какой-то корвет, на заднем — корма авианосца Colossus. Целиком в кадр "Колосс" естественно не помещается



Эскадренный крейсер Angelwing на фоне научной базы Shukenga Alfa, откуда мы его и... позаимствовали

но влияет на ход боя, поэтому группе инструментов управления маневром следует уделить пристальное внимание особенно на начальной стадии столкновения.

Отдельно хочется упомянуть своеобразное поведение камеры. Она не может перемещаться свободно, а всегда привязана к конкретному объекту, вокруг которого ее можно вращать и масштабировать. Причем далеко не к каждому объекту ее можно привязать: неопознанные объекты и навигационные точки таким свойством не обладают. Нечто подобное наблюдалось в серии Total War. Там был такой режим "Restrict camera", в котором на поле боя можно было смотреть только со стороны своих юнитов. Но если там поле боя было более-менее плоским, то тут мы имеем объемную картинку, и понять, что где находится, а тем более оценить расстояние между двумя объектами, довольно трудно.

### Остатки былой роскоши

По всему видно, что игра появилась на свет раньше срока, и дело даже не в том, что отсутствуют такие вещи, как возможность изменять раскладку и элементарный readme-файл, в котором эта самая раскладка была бы описана. Я вот, например, совершенно случайно обнаружил, что при помощи кнопки "N" можно поставить навигационный ориентир в любой точке пространства. Причем произошло это, скажем так, не сразу. Дело в том, что по телу игры разбросаны многочисленные осколки, оставшиеся еще со времен IG3: Genesis. Я еще могу понять, почему опытность экипажа растет по мере прохождения кампании, но зачем командиру параметр "Наука" - непонятно. От былых амбиций осталась и карта в брифингах. Помимо тактического режима, где отображаются флота и базы, есть еще и астрономический с подробным перечислением всех планет, их лун, астероидных полей и крупных планетоидов. Причем каждый имеет вполне недвусмысленное описание. Ну вот, например: "Ной VII B - планетоид без атмосферы. Богат металлами, обнаружены залежи различных минералов" или "Скоратус VA - планета с атмосферой, не пригодной для дыхания. Может быть превращена в пригодную для обитания посредством видоизменения местной экосистемы".

Всякий раз, когда натыкаешься на подобного рода огрызки их обещаний и наших надежд, на душе делается пакостно. Я все понимаю, господа издатели. Я понимаю, что HW 2 продается лучше МООЗ, что массы хотят действия и зрелищ, но неужели мы больше никогда не увидим настоящих Глобальных Космических Стратегий? Именно так, с большой буквы...

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★
7.8	



# Детская забава

Владимир ВЕСЕЛОВ



Оно, конечно, Александр Македонский герой,  
но зачем же стулья ломать?

Н.В. Гоголь

★ Жанр Пошаговая стратегия ★ Издатель Matrix Games ★ Разработчик Koios Works ★ Рекомендуются Pentium III 500 MHz, 256 Mb RAM  
★ Сайт [www.koiosworks.com/index.htm](http://www.koiosworks.com/index.htm)

В наше время навороченной графикой никого не удивишь. Самая задринпанная игра ныне щеголяет шикарными трехмерными ландшафтами, детально проработанными моделями юнитов и прекрасной анимацией. Поэтому, чтобы на твое творение обратили внимание, нужно применить какой-то нестандартный подход. Авторам "Александра Великого" это удалось - вместо просто варгейма они сделали симулятор варгейма.

Впрочем, точнее будет сказать, что это симулятор игры в солдатики. Но не той примитивной, которой балуются пацаны в песочнице, а серьезной, которой посвящают свое время солидные мужики в игровых клубах. Проще говоря, настольного варгейма.

## По одежке встречаем

Выглядит это так: на большом столе разложена карта (вообще-то она трехмерная, но как-то эта трехмерность не очень заметна). Там же расставлены фигурки, изображающие ваши и неприятельские войска. И юниты, и объекты сделаны нарочито игрушечными, а сама местность оформлена под пестро раскрашенный лист бумаги (слегка помятый в нужных местах). Анимация юнитов отсутствует категорически, за исключением момента гибели: появляется рука и снимает их с доски. Из общей картины выбивается туман войны, оформленный в виде плавающих над полем боя клубов дыма.

Со звуковым оформлением разработчики малость промахнулись. Труд-

## Tin Soldiers ALEXANDER THE GREAT™

но себе представить, чтобы при игре в солдатики раздавался бы звон мечей, лязг доспехов и конский топот. Тут бы скорей подошли закадровые реплики игроков типа: "А мы вас дамочкой! А мы на нее тузиком!"

## По уму провожаем

С внешней стороны разобрались, переходим к внутренней. Тут у нас тоже имеется масса приятных мелочей. Например, составные юниты. Каждый из них является подразделением, занимающим четыре клеточки, на эти клеточки можно поставить четыре фигурки пехотинцев или две фигурки конников. Хитпоинты выдаются на все подразделение, но, когда расходуется четверть или половина, одна фигурка снимается с доски, при этом уменьшается ударная мощь отряда.

Но это еще не все, в режиме кампании подразделения могут набирать опыт, становиться ветеранами, а то и элитой. Если же часть воинов погибла в сражении, на их место приходят зеленые новобранцы, так что общий уровень опыта падает. Скажем, была у вас элитная фаланга, в бою вы потеряли двух бойцов и наняли вместо них двух новых - ранг подразделения снизится на два пункта. Впрочем, если у вас имеются необходимые средства, подразделение перед боем можно потренировать.

В режиме кампании деньги играют важную роль. Зарабатываются они исключительно в сражениях, а тратятся на пополнение и тренировку войск, приобретение полезных бонусов (оформленных в виде карт), наем военачальников.

Переходим к самой битве. В отличие от большинства игр такого плана, в "Оловянных солдатах" команды отдаются обеими сторонами одновременно. В результате может получиться такая ситуация: вы приказали подразделению атаковать неприятельское, но противник в то же время передвинул это свое подразделение на новое место. И вместо боя будут иметь место метания из стороны в сторону. Для избежания этого в пределах одного хода имеется три фазы. Во время первой раздаются команды, во второй их позволено скорректировать, а в третьей можно двигать войска, которые вы назначили в резерв в первой фазе. На первый взгляд кажется, что ход у нас просто разбит на три части, на деле же это не так. Набор приказов, которые вы можете отдать подразделениям во второй и третьей фазах, зависит от массы факторов, в частности, от опыта и таланта командиров (каждому подразделению придается конкретная историческая личность, со своими достоинствами и недостатками).

## Стулья ломать не будем

Игра в целом понравилась. Миссий, правда, маловато, зато представлены все наиболее значительные сражения Александра. Да еще и каждая сопровождается прекрасной исторической справкой, оформленной в виде ролика. Есть кое-какие претензии к исторической достоверности, но для оловянных солдатиков и так сойдет.

Н

Если внимательно присмотреться, видно, что почти каждый юнит чем-то отличается от остальных



РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★
7.0	

Экран менеджмента армии. Не то чтобы очень сложно, но подумать есть над чем





# К вопросу о разведении бегемотов

Владимир ВЕСЕЛОВ



Что ж я, не понимаю... Кот — другое дело!  
Слоны — животные полезные.

П.П. Шариков

★ Жанр **Менеджер зоопарка** ★ Издатель **Microsoft** ★ Разработчик **Blue Fang Games** ★ Рекомендуется **Pentium 4 1,5 GHz, 512 Mb RAM**  
★ Сайт [www.microsoft.com/games/zootycoon/zoo2](http://www.microsoft.com/games/zootycoon/zoo2)

К сожалению, мосе Шариков не оставил столь же авторитетных суждений по поводу котов и бегемотов. Интуитивно я чувствую, что разница между ними есть, но в чем именно? Вот у меня тут кошка бродит, трется об ноги, чего-то требует. То ли накормить ее, то ли приласкать, то ли погулять выпустить. Бегемот явно так себя вести не станет. Или станет? Сейчас проверим.

Второй Zoo Tycoon как раз предоставляет прекрасные возможности для экспериментов с разными животными. Если первая серия была близка к традиционному менеджеру ПКиО, в котором, кроме обычных аттракционов, имеются клетки и вольеры со зверушками, то во второй эти самые зверушки стали, как и положено, главными героями.

## Не бегемотом единым

Чтобы нам в нашем эксперименте особо не заморачиваться финансовыми вопросами (и без них хлопот хватит), выбираем режим свободной игры с неограниченными ресурсами. Далее нужно выбрать место расположения нашего зоопарка. Бегемоты, как я слышал, водятся в Африке, так что туда и отправимся. Однако Африка большая, и, так сказать, разнообразная, куда же конкретно мы отправимся? Пустыни и саваны сразу же отвергнем: что там делать нашим добродушным гигантам? Им нужно, чтобы водоем был, желательнее, с топкими берегами, дабы можно было вволю в грязи поваляться, так что выбираем мангровый лес.

На отведенной нам территории имеется асфальтовая дорожка, несколько прудов, много разных деревьев и больше пока ничего. Надо бы как-то все это обустроить, но уж больно не

терпится полюбоваться на бегемотика, понаблюдать за ним в естественных условиях, так что жмем на нужную иконку, выбираем зверя и помещаем его в самый центр нашего будущего бегемотьего рая.

Как и положено солидному животному, бегемот не спеша осматривается по сторонам и направляется к ближайшему водоему. Забравшись в воду по самые уши, начинает ворочаться с боку на бок, явно демонстрируя, что ему тут нравится. Закончив водные процедуры, наш питомец вылезает на берег и широко разевает пасть. Вспоминается детский стишок: «Бегемот разинул рот, булки просит бегемот». Ну что же, открываем соответствующее меню и ищем подходящую пищу. Булок тут, увы, нет, так что встает вопрос,

а что, собственно говоря, едят бегемоты в естественных условиях? Кого бы об этом спросить, может, самого зверя? Кликаем на бегемоте и получаем окошко с его характеристиками. Выясняется, что это у нас девочка под именем «Бегемот № 1». Как-то неслидно, так что даем ей имя Маша. Тут же имеется иконка соответствующего советника, который и разъясняет, что именно нужно Маше для полного счастья.

Однако что это за странные звуки раздаются из динамиков? Оказывает-



ся, в наш зоосад уже поналезли посетители и выражают свое недовольство. Скучно им, видите ли, смотреть на одного бегемота. Ладно, дадим им, скажем, слона, жирафа, зебру и шимпанзе.

## О пользе слонов

На некоторое время все успокаивается, посетители бродят по территории, радостно галдя, а мы можем вернуться к нашей Маше. Выдаем ей пищу, кое-какие игрушки (автомобильные покрышки и громадные литые мячи), строим навес для отдыха в жаркую погоду.

Но тут из динамиков раздаются жуткие вопли. Что опять стряслось? Оказывается, наш слон, не найдя для себя подходящего занятия, фигурально выражаясь, озверел и принялся гоняться за посетителями. Вот тебе и «животные полезные»! Надо что-то предпринимать!

Не прав был Шариков, не такие уж и полезные животные, эти слоны



Маша хочет кушать







Первым делом удаляем слона (деньги-то у нас нескончаемые, так что можем себе позволить), потом выгоняем посетителей и начинаем строить загородки. Поскольку нам важнее животные, а не посетители, огораживаем забором пешеходную тропинку (пусть люди сидят в клетке, а звери ходят на свободе). Теперь можно снова открыть зоопарк.

Думаете, наступил, наконец, Золотой век на Земле? Ничуть не бывало, теперь экскурсанты то и дело выражают претензии, что им не видно слона или зебру, или шимпанзе. Можно, конечно, отгородить возле дорожки вольеры и загнать животных туда, но это не наш метод. Рассматриваем территорию с высоты птичьего полета и прокладываем новые дорожки (тщательно огороженные), чтобы почтеннейшая публика могла заглянуть в любой уголок. В то же время заботимся о том, чтобы наши питомцы (особенно бегемоты) могли свободно перемещаться по всей площади зоопарка. Естественно, устраиваем для каждого обитателя кормушку, место для отдыха и развлечений. Потом нанимаем служителей разного типа (одни присматривают за зверями, другие за посетителями).

Уф! Титанический труд наконец-то закончен, возвращаемся к Маше. На этот раз она уже отнюдь не всем до-

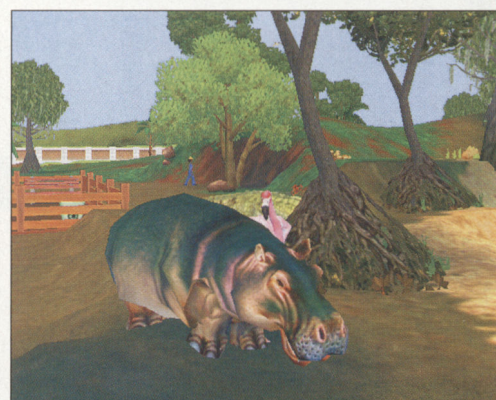
вольна: над ее головой повисла странная иконка, указывающая, что бегемотике, деликатно выражаясь, хочется размножиться. Ну что ж, дадим Маше спутника жизни Гошу. Тут у нас должно бы начаться самое интересное, но опять поступает сигнал тревоги.

Шимпанзе зачем-то залез в воду, а плавать, как оказалось, не умеет. Вытаскиваем нашего непутевого "родственника" из пруда и помещаем в отдельный загон, во избежание. Тут снова посетители начинают ныть: одному скамейку подавай, другому киоск с газировкой, третьему план зоопарка нужен. Нет, ну эти посетители приставучей котов будут, честное слово! А проку, что характерно, от них почти никакого: заглянув в экран статистики, обнаруживаем, что, если бы не неограниченные ресурсы, мы бы уже вылетели в трубу.

#### Начнем сначала

Первая попытка заняться разведением бегемотов не увенчалась успехом. Но это потому, что мы занялись столь сложным делом без должной подготовки. Не проявили, так сказать, необходимый стратегический подход. Первым делом нужно было все как следует распланировать, где у нас будут звери, где посетители, чем тем и другим заниматься, да так, чтобы друг другу не мешать. Тем более что в игре есть все необходимое для составления наполеоновских планов. В специальной "Зоопедии" можно прочитать и о животных, и о посетителях, и об обслуживающем персонаже. Там же имеются описания всех построек, рассказано, где и зачем их желательно располагать.

Кроме того, имеется возможность рассмотреть карту территории, при-



Машин друг сердца. Ну не симпатяга ли!

кинуть, что куда ставить. Если же что-то вас не устраивает, можно заняться терраформингом: скрыть возвышенности, насыпать новые, выкопать водоемы, насадить деревья, наконец. И только после этого заняться размещением зверей и их обустройством.

Ну а когда ваш зоопарк будет функционировать, как часы, можно и проблемой разведения бегемотов заняться. А то и просто перейти в специальный вид от первого лица и побродить по своему творению (не бойтесь, животные хозяина не тронут).

#### А теперь серьезно

Жанр экономический менеджеров, бывший лет десять назад заповедником хардкорных игроков, в последнее время стремительно продвинулся в сторону широкой публики. Разного рода финансовые и статистические таблицы, составлявшие прежде основу любого тайкуна, теперь ужались до размера новогодней открытки и задвинуты в самый дальний угол, так что не вдруг их и найдешь. Кроме того, в любом современном менеджере в обязательном порядке присутствует "режим песочницы" или ему подобный, в котором финансовыми вопросами можно вообще не заниматься. Хорошо это или плохо? Я думаю, хорошо.

При таком подходе к тайкунам привлекается масса игроков, которым и в голову не пришло бы играть в менеджеры "старой школы". Благодаря этому игры жанра, который явно был обречен на вымирание, пользуются спросом, а стало быть, издатели охотно финансируют разработки такого плана. И время от времени появляются игры, в которые и "старичкам" поиграть интересно.

Кроме того, этот "режим песочницы" позволяет проводить всякие эксперименты. Типа разведения бегемотов.

Н





Reckless Driver



# УЖАСЫ детской площадки

★ Жанр Аркадные автогонки ★ Издатель THQ ★ Разработчик Climax ★ Рекомендуется Pentium III 1 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)  
★ Сайт [thq.com/game.asp?1132/49181](http://thq.com/game.asp?1132/49181)

Все-таки мне доставляет особенное удовольствие получать для тестирования игрушки, предназначенные для маленьких и несознательных людей, которых для простоты окрестили специальным словом - "дети".

Я вспоминаю себя, с рогаткой в руке, ударающего от дома с разбитым окном, и на душе моей становится приятно и тепло. Взрослея, мы зажигаем в себе деструктивные инстинкты, которые цветут буйным садом в неокрепшем и неадекватном сознании маленьких людей. Дети любят насилие и кошмары, и разработчики детских игр им потворствуют. В результате получаются такие вот неадекватные вещи, как Hot Wheels Stunt Track Challenge.

## Выбей динозавру зубы!

Смех смехом, а это, между прочим, задание одной из мини-игр продукта. Правда, зубы у динозавра явно вставные и больше напоминают большие доски. А чего вы хотели? На всех детей нормальных динозавров не напасешься.

В миссиях разработчики стараются сделать так, чтобы дети наложили в штаны от страха. Вокруг безумных по архитектуре трасс ходят красноглазые ящеры, в конце трамплина, где надо прыгнуть как можно дальше, наиболее удачливого прыгуна поджидает паук размером с ангар. Повсюду зубы, кости и черепа неизвестных науке животных! Кто-то постоянно пытается схватить зубами за задницу (хорошо,

что автомобиля) или столкнуть с трассы в пропасть!

Надо сказать, оценивая такой аттраж с позиции взрослого, понимаешь, насколько он безумен! Однако вспомните себя лет этак "...дцать" назад. И все сразу встает на свои места. И придурковатый мальчик-ведущий с гигантскими зрачками и явно нарушенной психикой, который призывно зовет в бой, покажется милым и приятным.

## Веселый детский брег

Игра построена по довольно-таки взбалмошному сценарию. Игроку подсовывают какие-то задания, которые выполняются быстро, но удовлетворения не приносят. Трассы, как уже говорилось, чересчур причудливые. Проложены по конструкциям, которые висят в пространстве! Чуть ли не каждые сто метров случаются обрывы, в которые мы весело улетаем, после чего сразу же возвращаемся на трассу.

Разработчики попытались как-то разнообразить игровые возможности проекта, заставляя игрока не только прыгать, крутиться в воздухе да использовать по случаю ускорение. В игре есть аналог известной забавы "микромашин", однако его исполнение весьма отвратительно. И виновато в этом неудобное управление: на скорости автомобиль практически не слушается руля и летит в отбойник. Если ехать медленно - машина шарахается из стороны в сторону. Управлять таким агрегатом с высоты птичьего по-



Очередная гадость из Hot Wheels! Нет бы - нарисовать красивую волшебную бабочку! Нет, на тебе - пауцищщу!

лета явно затруднительно! Да и в нормальных режимах к повадкам автомобилей надо привыкать.

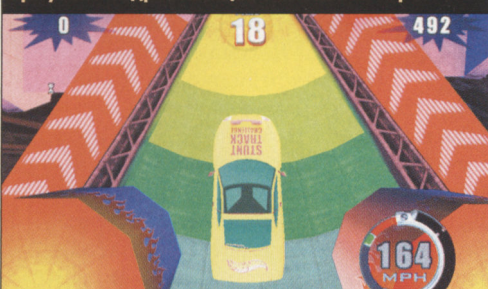
Что касается графики и звука, то излишняя пестрота не позволяет нормально оценить картинку. Бьет по глазам и все тут. Кажется, что все ярко и нарядно, но при ближайшем рассмотрении наружу вылезает довольно-таки примитивный подход. Налицо недостаток полигонов в конструкциях, из-за чего они выглядят как картонные. Да и эффектов могло быть больше. Но в целом - симпатично.

Итог такой. Купить, если очень просит ребенок. Когда он будет играть - уходить в соседнюю комнату. Нам не понять этих странных маленьких детей и их забавы.

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★
6.2	

Вот к таким психоделическим цветам приучает подрастающее поколение игра!





1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ  
**1С МУЛЬТИМЕДИА**

По вопросам оптовых закупок  
и условий работы  
в сети «1С:Мультимедиа»  
обращайтесь в фирму «1С»:  
123056, Москва, а/я 64,  
ул. Селезневская, 21,  
Тел.: (095) 737-92-57,  
Факс: (095) 681-44-07  
1c@1c.ru, <http://games.1c.ru>

# Новая СФЕРА твоей новой жизни!

## Сфера Материки Власти

- Новый Материк
- Новые модели персонажей
- Новая анимация
- Новая одежда и доспехи, отображающиеся на персонажах
- Новая система развития персонажа — выбирайте себе профессию

 **НИКИТА**

<http://sphere.yandex.ru>

**Яndex**  
Найдётся всё



# Ford и аркады



Леонтий ТЮТЕЛЕВ

На машине марки "Форд"  
Ехал старый мистер Форд.  
Вдруг он стал среди пустыни.  
В южном штате Каролине,  
На виду у синих гор  
У него заглох мотор...  
Детская песенка советских времен



★ Жанр Аркадные автогонки ★ Издатель Empire Interactive ★ Разработчик RazorWorks ★ Рекомендуются Pentium 1,2 GHz, 256 Мб RAM, 3D-уск. (64 Мб)  
★ Сайт [www.fordracing3.com](http://www.fordracing3.com)

*Ford стала, по сути, первой автомобильной компанией, которая выпускает серийную "именную" игру. Наступила осень 2004, и, как и в прошлом году, мы получили очередную часть "похождений" моделей компании практически за всю историю ее существования.*

Похоже, именно в этой игре концепция всей серии наконец-то однозначно сместилась в сторону стопроцентной аркады. Наверное, сказался страх всех автопроизводителей за виртуальные модели своих автомашин: так уж повелось, что в именных играх автомобили очень часто неубиваемые. Именно такие они в третьей части Ford Racing. Если в приквелах мы могли проводить хоть какие-то параллели с симулятором, то сейчас делать это совершенно нелепо. Соответствующим образом необходимо поменять и систему, оценок, также избрав "аркадный вариант". Чтобы было честнее.

## Качество и креатив

Оформление игры соответствует имиджу корпорации. Удобный стильный интерфейс, понятное лаконичное меню. Впрочем, излишне упрощенное по своей структуре. Для изменения некоторых параметров придется выходить из игры и запускать ее повторно, попадая в Setup сразу перед запуском. Приставочное наследие, и это неудобно. Как и то, что нам не разрешают пользоваться мышью. Просто так, берут и отрубают самую важную компьютерную "конечность". При других обстоятельствах (например, если игру рецензировал бы reckless driver) это сразу бы очень сильно нас оскорбило и вынудило предвзято отнестись ко всему продукту целиком, придирчиво изыскивая недостатки и молниеносно раздувая их до размеров слона. Однако повторюсь, у игры хорошая эргономика, и даже клавишами орудовать удобно. Никаких задержек между страницами меню и пауз на загрузки трассы. Именно так должен работать игровой продукт 21 века.

Так, а что у нас с игровыми режимами? "Заводской" проект, по идее, должен быть богатым на разного рода задания. И это оказывается истиной, что очень приятно. Просто зайдите в Single Player и посмотрите на заготовленное тут разнообразие. Ford Competition, Ford Challenge и Ford Collection – эти режимы содержат пятьдесят пять автомобилей Ford, двадцать

шесть трасс и одиннадцать видов заездов с разными правилами.

О типах соревнований можно поговорить отдельно. Разработчики действительно подошли к делу с определенной долей здорового креатива и сумели сказать буквально новое слово в жанре. Например, режим "дуэль". Как и ожидается, вы начинаете против одного оппонента. После того как пройдете первый круг (надо прийти первым), он исчезает, и впереди – уже два новых противника! Их тоже необходимо обогнать за круг, иначе гонка закончится. Логично, что на третьем круге вас поджидают уже три противника, которых также надо "сделать" всего за треть дистанции! Ход, действительно, очень интересный и держит уровень адреналина в вашей крови постоянно нарастающим! Или гонка со сменой автомобиля. После первого круга перед вами начинает маячить тень новой машины, пристроившись аккуратно за ней и, продолжая некоторое время движение в фарватере, вы пересаживаетесь и с новыми силами устремляетесь вперед.

Пятьдесят пять автомобилей – это совсем неплохо. И очень радует, что перед нами действительно разные по большей части машины. Внешнее исполнение моделей – выше всяких похвал. Пропорции и детали соблюдены с удивительной точностью. А вот с характеристиками и моделью поведения, увы, не все так реалистично. Ар-

В игре этот "дедушка" лихо разгоняется до ста шестидесяти километров в час и стоит в поворотах, как влитой, скользая на скорости сто тридцать километров в час!



Эти красивые разноцветные светящиеся полоски вокруг машины на старте означают, что разгон с места получился максимально эффективным. В противном случае выводится сообщение о том, что обороты были слишком высокие или низкие



Ну прямо кадры из классического американского боевика начала восьмидесятых!







К сожалению, звук не так хорош, как внешние данные. Например, этот Thunderbird при разгоне издает такие кошмарные звуки, будто едет на проколоте колесе и с пробитым глушителем

кадная модель, примененная в Ford Racing 3, не позволила сделать поведение автомашин максимально правдоподобным. Впрочем, об этом мы поговорим чуть ниже. Гараж же встречает изобилием. Тут все: старички, современные образцы, концепты, внедорожники.

### Arcade Hard

Перед тем как начинать описание игрового процесса, необходимо оговориться. В игре нет настроек реализма, продолжительности гонки, AI и поведения машины. Все настройки разработчики поместили в один пункт. Выбор уровня сложности. На первых двух игра откровенно пасует. Ни рыба ни мясо. Для того чтобы понять весь потенциал Ford Racing 3, необходимо играть на Hard. И тогда вашим противником будет не только тот, кто стартует первым (мы, кстати, всегда начинаем гонку последними), а реально все участники заезда, которых, помимо вас, еще пять компьютерных человек.

Различия в поведении машин на трассе обусловлены, в основном, типом привода и мощностью двигателя. Показалось также, что более старые мо-



дели выполнены в плане управляемости уровнем ниже, чем современные. Больше раскачка, не такие четкие реакции. Это и было подтверждено в пробном заезде. Сначала на старом Ford Mustang, затем — на Ford Focus. При похожих динамических показателях Focus на порядок собраннее, предсказуемее и устойчивее в поворотах. В принципе, это верный подход.

Модели повреждений в игре нет никакой, более того — трассы сделаны таким образом, что прощают очень многие жесткие контакты. Порой вместо того, чтобы ловить машину до последнего, направляя ее на верную траекторию, проще бывает пустить ее плашмя на отбойник. Она отскочит и понесется себе дальше. А отбойником тут может быть любой предмет: дерево или невысокая трава. На трассах нет мест, за которые можно “зацепиться” (как, например, в NFS) и перевернуться — за всю игру мы ни разу не “сделали уши”! Что подразумевает такая концепция? Правильно, очень скоростные заезды, в которых быстрота решает все.

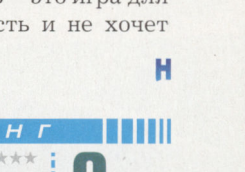
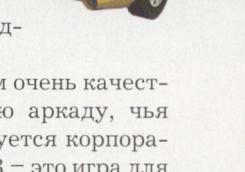
Несмотря на кажущиеся упрощения, выиграть на самом сложном уровне бывает очень непросто! Борьба идет до последнего, и те, кто казались аутсайдерами, могут выбиться в фавориты. Впрочем, иерархия все же соблюдается. Первые трое, как правило, наиболее быстры и опасны, и именно их надо рассматривать как основных конкурентов в борьбе за золото. Трассы

важно знать хорошо. В самых плотных заездах даже один несвоевременный удар об отбойник может отбросить вас на две-три, а то и все пять позиций вниз, и времени наверстывать упущенное уже не будет. Впрочем, мы же в аркаде, и к нашим услугам всегда есть Restart. Но, согласитесь, обидно пользоваться этой услугой за сто метров до финиша, в то время как победа была почти в кармане. В общем, интересно весьма. Игра по-хорошему держит в напряжении. Искусственные головы, нет, да и дадут сбой, закрутившись волчком после неудачного приземления или сделав ошибку в выборе траектории. Ну, а когда оказываешься первым, ощущаешь прессинг со стороны преследователей и боишься ошибиться.

Порадовала графика игры. Во-первых, очень хорошее быстродействие. Во-вторых, отлично детализированные и красивые трассы, в-третьих, и об этом уже говорилось, подробно выполненные кузова моделей. Единственное, что не мешало бы подтянуть — это визуальные эффекты, довольно-таки скромные, и освещение, не всегда, как показалось, корректное. В остальном, все ладно и красиво. А вот звук произвел меньшее впечатление. Моторы гудят как-то натужно, да и эффектов недостаточно. Музыку я выключил сразу, не понравился устаревший рок-стиль. Впрочем, это вопрос личных предпочтений.

В итоге мы получаем очень качественную и продуманную аркаду, чья интересность гарантируется корпорацией Ford. Ford Racing 3 — это игра для всех, кто любит скорость и не хочет при этом напрягаться.

Н



Несмотря на аркадную направленность проекта, характер старых американских купе класса GT передано довольно-таки правдиво. Проходить повороты в глубоких заднеприводных скольжениях — сущее удовольствие! А метры, которые вы прошли, метя хвостом, игра подсчитывает и каждый раз выдает на экран результат. Еще один плюс в копилку интересности



РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★
6.9	

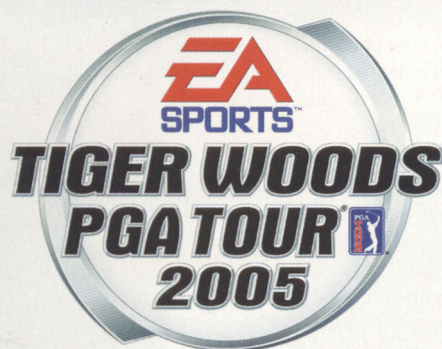


# Интерактивный путеводитель по красивым пейзажам

Владимир ЧАПЛЫГИН



★ Жанр Спортивный симулятор ★ Издатель Electronic Arts ★ Разработчик Headgate Studios, EA Sports  
★ Рекомендуются Pentium III 700, 256 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb) ★ Сайт [www.tigerwoods2005.com](http://www.tigerwoods2005.com)



В нынешней капиталистической России заморский гольф начинает постепенно превращаться из замысловатого и никому не нужного действия в элитный вид времяпровождения. Так в столице существует Московский городской гольф-клуб, а в Нахабино действует Le Meridian Moscow Country Club. До статуса полноценного вида спорта гольфу пока еще далеко, но все идет именно к этому. Уже повсюду функционирует Ассоциация гольфа России. Все больше и больше сооружений превращают свои «родовые поместья» в комфортабельные места, где в компании с друзьями-единомышленниками можно закатить мячик в лунку. Впрочем, данное удовольствие у нас в стране пусть и набирает обороты, но в силу географических и экономических причин до сих пор остается редким и весьма дорогостоящим. Не все желающие способны позволить себе вволю помахать «девяткой» или «тройкой». Для них вот уже несколько лет лучшим выходом из сложившейся ситуации служит очередной представитель династии Tiger Woods PGA TOUR – ежегодное фирменное блюдо от Electronic Arts.

С осени балом правит версия с порядковым номером 2005. Игра по праву заслуживает звания лучшего симулятора гольфа. И дело вовсе не в том,

что сейчас на PC у сериала отсутствуют боеспособные конкуренты (извечный соперник в лице Links от Microsoft уже как два года выходит только на приставке Xbox). Даже если бы таковые нашлись, то при всем своем желании они бы не смогли тягаться с отточенным геймплеем детища тандема Headgate Studios Inc. и EA Sports. Разработчики, съевшие на создании виртуального гольфа явно не одну собаку, в этом году решили не останавливаться на достигнутых результатах и внедрили в Tiger Woods PGA TOUR 2005 несколько интересных новинок.

## Первые шаги

Сразу же после просмотра красочной заставки вы должны определиться со своим протеже. Им будет или один из семнадцати реально существующих гольфистов (среди них есть и Тайгер Вудс), или же созданный вами игрок. Далее вы выбираете уровень мастерства: новичок или профессионал. Советуем вам не гнаться за профи-классом, ибо вы рискуете пропустить целый курс крайне полезных обучающих занятий, а также не насладитесь моментом получения дополнительных очков умений за успешно выполненные задания.



Конструктору персонажей Game Face II позавидуют чуть ли не все компьютерные игры на свете. Особняком в этом плане стоит лишь непревзойденное творение Уилла Райта The Sims 2. При желании с помощью мощного встроенного редактора можно откопировать себя любимого и добавить результат к числу уже доступных персонажей.

## Новое – это хорошо замаскированное старое

Определившись с внешним видом героя, можно смело отправляться в различные игровые режимы. Самым лакомым из них является Legend Tour. Разработчики почему-то позиционировали данную забаву в качестве абсолютной новинки. На самом деле это далеко не так. За пафосным словосочетанием скрыт знакомый до боли World Tour из прошлогодней версии (он же Tiger Challenge из Tiger Woods PGA TOUR 2003). Вы начинаете свой путь с самых низов и проходите сквозь череду заготовленных игрой карьерных сценариев. После множества испытаний вы достигаете уровня гольфиста экстракласа, в комплекте с которым прилагается

Искусственно созданный водоем для многих игроков может стать непреодолимым препятствием



Свет мой, зеркальце, скажи, да всю правду доложи...







Специальная сеточка помогает разглядеть всю нюансы ландшафта

слава, почет и куча призов в специальном окошке Trophy Case.

Пожалуй, самая главная фишка — это введение бонусов. За победы в различных турнирах вы получаете доступ к ранее скрытым вещам. Например, модный тип ручки, древка, клиншышка для клюшки, мячик от нового производителя или же навороченные перчатки, кепки, шапочки, носки и т.п.

Если вы вдоль и поперек прошли Legend Tour и за это время вам до остервенения надоели все имеющиеся в игре поля, тогда отправляйтесь в режим Tiger Proofing. Там на заработанные жетоны вам позволяет на свой вкус и цвет смастерить более навороченные площадки.

### Красиво

Игра постоянно предлагает любоваться впечатляющими пейзажами. Возникает ощущение, что каждая травинка газона любовно выделана вручную. Виртуальный оператор ставится как можно чаще демонстриро-

вать крупные планы. Камера легко погружается в густую растительность или же вплотную приближается к вашему персонажу, который в этот момент грациозно делает замах и наносит мощный удар. Шутка ли, даже следящие за соревнованием зрители не кажутся выструганными на скорую руку деревянными чурками, а ведь годами они являлись бичом всех спортивных симуляторов EA.

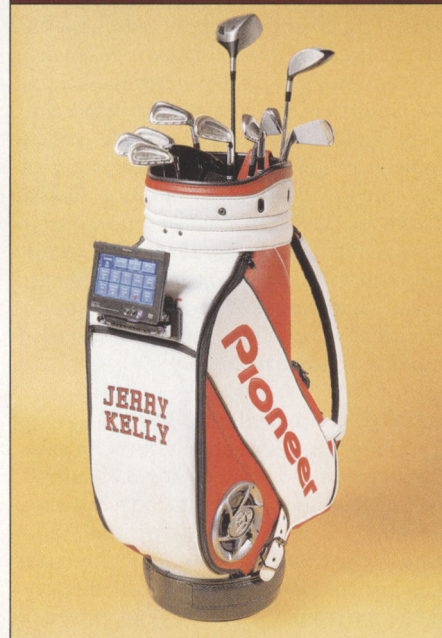
Со временем к качественной картинке привыкаешь: сосредотачиваешься на игре и попросту перестаешь обращать внимание. Но поначалу создается невероятный эффект погружения. Разумеется, не обошлось без небольших оплошностей, но они настолько незначительны, что не достойны упоминания на этих страницах.

### Эволюция

В отличие от других видов спорта, в мире гольфа время течет не спеша. В футболе, хоккее или баскетболе за год происходит целая куча значимых

### Между прочим...

Как и для любого вида спорта, для гольфа необходима определенная экипировка. Помимо семи видов клюшек потребуются легкие летние брюки, тенниска и бейсболка. Чтобы не калечить травку, на ноги предпочтительно надеть специальные шиповки, хотя на первых порах сгодятся и хорошие кроссовки.



событий, которые разработчики непременно стремятся отразить в соответствующих симуляторах. В нашем же случае на ведущих ролях остаются одни и те же лица. Спрашивается, зачем покупать Tiger Woods PGA TOUR 2005, если примерно такой же список (к 16 мастерам добавился лишь один новый персонаж) профессиональных гольфистов можно обнаружить в прошлогодней версии?

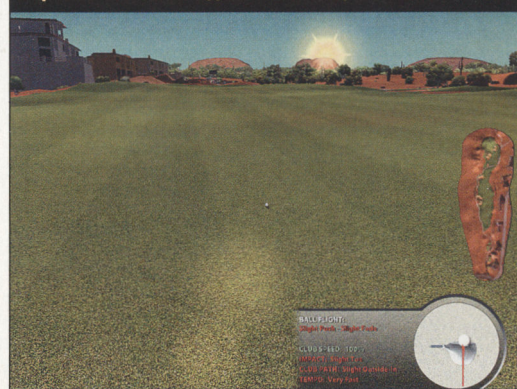
Во-первых, из-за очередного внушительного шага вперед в плане симуляции, и, во-вторых, чтобы полюбоваться качественно новой графикой. Также не следует сбрасывать со счетов похорошевший интерфейс и улучшенное звуковое сопровождение. **Н**

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★
<b>8.3</b>	

### Тайгер Вудс собственной персоной



### Картина маслом: одиноко катящийся мячик





Владимир ЧАПЛЫГИН

# Первый выстрел

Прекрасная погода, идеальный газон,  
никаких луж, ветра нет...

В общем, как всегда все против сборной России...

★ Жанр Спортивный менеджер ★ Издатель Electronic Arts ★ Разработчик EA Canada  
★ Рекомендуются Pentium 4 1,6 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb) ★ Сайт [www.totalclubmanager.com](http://www.totalclubmanager.com)

Этой весной обозначилась тройка претендентов на звание лучшего спортивного менеджера. Все они в конце года собирались в честном бою сразиться за кошечки покупателей. Но сойтись лицом к лицу у них уже не получится. Релиз *Championship Manager 5* от *Beautiful Game Studios* перенесен на март. Вот и получается, что на дуэли встретились *Football Manager 2005* от *Sports Interactive* и *Total Club Manager 2005* от *EA Canada*. Первым к барьеру осмелился подойти североамериканский претендент. Посмотрим, насколько точным получился его выстрел.

## Шаг за шагом

Сперва нужно определить страны, статистика которых будет выдаваться на экран. Всего в TCM 2005 насчитывается 29 государств с 53 лигами. Далее — выбор режима: карьера, новая команда или любой из клубов. После этого последует обсуждение условий работы: с увольнением или без. Последний вариант привлекателен тем, что, независимо от результатов, вас никогда не попросят собрать чемоданы. Наконец, заполняете анкету и указываете уровень сложности.

Набор обязанностей, вменяемых менеджеру по умолчанию: управление финансами, принятие тактических решений и осуществление трансферов. Если покажется мало, то можно копнуть глубже и лично контролировать наем персонала, цены на билеты, продажу клубной атрибутики и т.п.

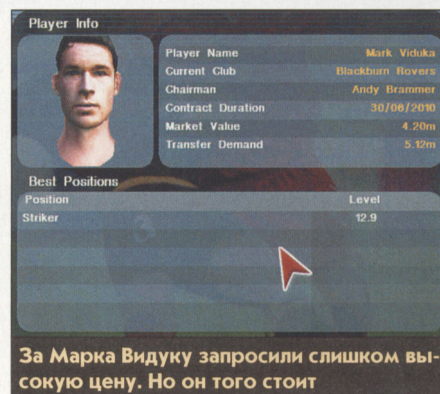
За минувший год интерфейс сериала претерпел ряд серьезных измене-

ний. Внутренний мир TCM 2005 перестал быть чересчур требовательным к геймеру-новичку. Если вы почувствовали, что не справляетесь с потоком событий, смело обращайтесь за подмогой к советникам, благо их можно назначать чуть ли не по всем вопросам.

## Уникальные личности среди сплошных индивидов

По сравнению с предыдущей частью, изменилась система характеристик игроков. Умения футболистов теперь измеряются не от -1 до +2, а в диапазоне от 0 до 99 единиц. Навыки описываются 26 параметрами. Также существует место для 4 из 16 бонусных скиллов: жесткость в единоборствах, верность команде, противоречивость характера, чрезмерная темпераментность и т.д. Впрочем, последние присущи не всем футболистам. Многим не суждено заработать их даже после нескольких удачно проведенных сезонов.

Тренировочный процесс получил дополнительные фишки. Например, число физических упражнений для ежедневных занятий увеличилось до 20. Более гибкой стала система игры в пас. Теперь учитывается не только дистанция передачи, но и высота полета мяча: низом, на уровне пояса, навес на голову. Для тех, кто предпочитает крайними хавбеками исполнять так называемые кроссы, это станет настоящим открытием. Еще одна интерес-



За Марка Видуку запросили слишком высокую цену. Но он того стоит

ная находка — разделение защитников на два типа. Первые действуют по зонному принципу, вторые же опекают строго определенного соперника.

TCM 2005 обладает уникальным свойством подбрасывать сюпризы в самое неподходящее время. Например, в руководимом вашим покорным слугой московском «Спартак» в межсезонье отбывший дисквалификацию Егор Титов рассорился с Дмитрием Аленичевым из-за того, что последний увел у него выгодный контракт на рекламу могущего средства. Пришлось их срочно мирить.

## Своя рубашка ближе к телу

Разочаровали составы российских команд. Видимо, здесь сказывается слабая популярность отечественного чемпионата и недостаточная компетенция разработчиков, которые пожелали навести справки про футбол-

## Между прочим...

Наши друзья с [www.rl.gamenavigator.ru](http://www.rl.gamenavigator.ru) готовят к релизу полноценный чемпионат России. В моде вы найдете приведенные в порядок составы команд, реалистичные статистические показатели, точные копии знаменитых отечественных стадионов и эмблемы аж 174 клубов.



## Перед вами канувший в лету вариант расстановки на поле игроков "Манчестера Юнайтед"







За матчем удобно наблюдать в специальном окне и при этом следить за статистикой поединка

ное хозяйство одной шестой части суши. А ведь итоги нашего межсезонья были известны еще в конце лета. Очень обидно не видеть в виртуальном "Спартаке" таких маститых легионеров, как Неманья Видич и Мартин Йиранек, да и Александр Павленко в знаменитом столичном клубе выступает уже не первый год.

Почему-то календарь российского первенства построен по европейскому принципу, хотя, что в России зима еще та и медведи, знают даже те, кто считает, что Америка победила Гитлера. Хорошо еще, что заявка России на участие в еврокубках почти в точности соответствует реальной. Московский ЦСКА стартует со второго квалификационного раунда Лиги чемпионов. Казанский "Рубин", питерский "Зенит" и сенсационный обладатель Кубка России грозненский "Терек" очутились в Кубке УЕФА. Правда, в Кубке Интертото от нашей страны участвует лишь "Локомотив". А ведь железнодорожники в минувшем сезоне вовсе отсутствовали на международной арене. За путевку в Кубок УЕФА на самом деле боролись московский "Спартак" и ярославский "Шинник".

#### Богатое наследство

Слияние Total Club Manager 2005 с FIFA Football 2005 прошло успешно



Визуальная составляющая TCM 2005 превосходит графику остальных представителей жанра благодаря движку, доставшемуся игре по наследству от UEFA Euro 2004. Львиная доля успеха принадлежит качественно выполненной трехмерной трансляции матча. Плюс приятные мелочи. Например, полигональные лица футболистов в макете расстановки игроков на поле. В ведущих клубах они полностью соответствуют реально существующим прототипам. К сожалению, до российского чемпионата у программистов руки не дошли.

Наконец-то исчезла прошлогодняя проблема с чрезмерно продолжительными матчами. Теперь не нужно в течение 12 минут пялиться в монитор, дожидаясь окончания встречи. Изображение помещено в окошко в центре экрана, что позволяет наблюдать за статистикой и параллельно отслеживать другие события тура. Исчезла царившая в предыдущих частях сериала система индивидуальных подсказок (пас, удар, подкат и так далее) во время трехмерной трансляции. Теперь вы отдаете подопечным указания только общего характера: перейти в атаку, закрыться в глухой обороне, избрать нейтральную тактику, подольше поддержать мяч на своей половине поля и тем самым убить время. Такая модель выглядит куда более реалистичной, чем хождение вдоль технической зоны, сопровождающееся тренерскими криками.

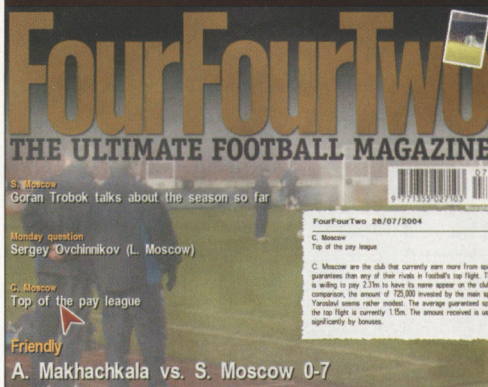
#### Слияние двух футбольных культур

Второй год подряд продолжает радовать опция Football Fusion. Суть ее заключается в том, что после формирования стартового состава и выбора тактики, вам дается шанс вершить результат своими руками. Вы экспортируете команду (увы, автоматический

#### Между прочим...

В Total Club Manager 2005 постоянно мелькают выпуски известного во всем мире футбольного журнала FourFourTwo. В них публикуются отчеты о последних матчах, интервью с футболистами, регулярные сводки с трансферного рынка. Фактически журнал служит путеводителем в футбольном мире. Стоит брать на заметку все фамилии, которые засветились на его страницах. Также весьма полезна информация о разрыве или истечении контрактов, намерениях талантливых футболистов покинуть свой нынешний клуб.

Сенсационный результат попал на первую полосу. Давно не было столь огромного сухого счета



переход теперь невозможен), вставляете в привод диск с FIFA Football 2005 и в течение двух таймов устраиваете соло на клавиатуре, а после финального свистка возвращаетесь в менеджера.

Забитые вами голы и добытые очки сохраняются и впоследствии учитываются игрой наравне с заработанными стандартным путем. Кстати, в оригинальной FIFA Football 2005 российские клубы отсутствовали как явление, а здесь предоставляется уникальная возможность покорить одним из них вершину турнирной таблицы премьер-лиги и завоевать существующие еврокубки.

#### К барьеру, господа!

Релиз основного конкурента TCM 2005 Football Manager 2005 ожидается со дня на день. EA Canada сделала свой выстрел. Не в яблоčko, но и не в молоко. Сказался недостаток опыта создания продуктов данного жанра и боязнь вносить в сериал революционные новинки. Как бы эта излишняя осторожность не сыграла с ними злую шутку. Ведь Sports Interactive выстраивает свое детище на абсолютно новом фундаменте. Да и ответный выстрел она сделает в условиях полной определенности.

Н





# Ответный залп

**FOOTBALL  
MANAGER  
2005**

Владимир ЧАПЛЫГИН



Элитинский защитник пристроился сзади к Лоськову, но у него ничего не получилось...

Из перлов отечественных спортивных телекомментаторов

★ Жанр Спортивный менеджер ★ Издатель SEGA Europe ★ Разработчик Sports Interactive ★ Рекомендуются Pentium 4 1.8 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)  
★ Сайт [www.footballmanager.net](http://www.footballmanager.net)

Total Club Manager 2005 вышел 22 октября, а релиз его основного конкурента Football Manager 2005 состоялся 4 ноября. Спустя две недели, проведенных вместе с дружелюбной игрой от EA Canada, очень трудно привыкнуть к достаточно суховатой продукции Sports Interactive. Зато для читателей, такой своеобразный выстрел дулетом только на руку. Достаточно взглянуть на рейтинги, чтобы понять, по каким параметрам одна игра превзошла другую.

## Спрайтовые тормоза

Игра сохранила старое графическое ядро, оставлена и модульная система построения игры. Балом по-прежнему правит спрайтовая картинка. Визуальное воплощение вторично, главное - выдать на экран накопившуюся информацию. Разработчики утверждают, что игра обрабатывает на 40% быстрее Championship Manager: Season 03/04 (предыдущий продукт от этих же девелоперов). Взамен она требует мощного процессора и как можно больше оперативки. FM 2005 умудряется подтормаживать даже на машинах топовой конфигурации.

## "... я аскет по неволе"

Общее убранство игры выдержано в спартанском стиле. Пользовательский интерфейс логичен и информативен. Многочисленные параметры помещены в скомпонованные в разделы меню. Трансляции матчей стали более реалистичными и не допускают серьезных ошибок а-ля забитый с центра поля гол на последней минуте. Перед нами доведенная до почти идеального состояния задумка, над реализацией которой разработчики бились четыре года.



Персональное письмо от Романа "Хозяин Чукотки" Абрамовича

Независимо от выбранной скорости трансляции, виртуальный матч мало чем отличается от реального. Тактические маневры отражаются на экране, имеется бегущая строка комментариев, на специальную панель выводятся сведения о проходящих параллельно матчах. Все голы непременно продемонстрируют повторно.

## Ищу тебя

В трансферную систему добавлено несколько опций по поиску игроков и тренерского состава. Самая удачная из них - Job Center, с помощью которой можно нанять помощника. Игрок оформляет заявку, в которой прописывает требования к кандидату, и ждет соответствующие резюме. Глядишь, помимо мелочи в сеть угодит и крупная рыба. Кстати, не исключен

вариант, что среди безработных суждено оказаться и вам. Добиться этого можно двумя способами. Первый - в самом начале стартовать с таким статусом. Второй оказался более банальным - завалить дело, дожидаться позорного увольнения и начать все с нуля.

Значительно поуменьшились скауты. Они больше не предлагают взять на заметку всех тех, кто готов сорваться с места и соответствует репутации клуба, но четко следуют инструкциям. Вы биваете в запрос нужные параметры (допустим, полузащитник определенного уровня мастерства и возраста, левша, со знанием английского языка), а также указываете сроки поиска. Все остальное происходит автоматически: подходящие данные выводятся на экран.

## Сравнение двух игроков соперничающих команд

Didier Drogba Tébily		Marc Bully	
Striker (Centre), Chelsea		Striker (Centre), Liverpool	
Profile	Compare players	Profile	Compare players
Personal	Technical	Personal	Technical
Transfer	Mental	Transfer	Mental
Attributes	Physical	Attributes	Physical
Overview		Overview	
History		History	
Make An Offer		Make An Offer	
Get Scout Report		Get Scout Report	
Add To Shortlist		Add To Shortlist	
Set Nickname		Set Nickname	
View Notes		View Notes	
Compare With		Compare With	

## Самое дорогое приобретение российского первенства

I. Fernando Cavenaghi	
Striker (Centre), Spartak Moscow	
Profile	Player Profile
Personal	Technical Attributes
Transfer	Mental Attributes
Attributes	Physical Attributes
Overview	
History	
Make An Offer	
Get Scout Report	
Add To Shortlist	
Set Nickname	
View Notes	
Compare With	





В дополнительное время голкипер решился на выход за пределы штрафной площадки



В FM 2005 появился доселе невиданный тип персонажей - агенты. Кстати, в России таких ребят называют "жучками" за их умение виться вокруг руководства и, пардон, "впаривать" за большие деньги копеечный отстой из стран Африки и Латинской Америки. Целый ряд очень хороших футболистов крепко связан с ними различными контрактными обязательствами. Многие агенты постоянно рекомендуют вам ту или иную "звезду", при этом используют весьма убедительные нарезки из матчей. Разумеется, в них потенциальный новичок смотрится круче Зидана, но цифры характеристик говорят сами за себя.

### Слово - не воробей

По сравнению с последней частью CM в процесс руководства сборной внесен ряд косметических изменений. Главному тренеру национальной команды дозволяется подбирать помощников, а также организовывать товарищеские матчи и коммерческие турниры. Правда, далеко не факт, что все футболисты основного состава откликнутся на предложение сыграть несколько дополнительных игр. Стоит отметить, что в этом деле велико влияние средств массовой информации. Пара критических публикаций, гневные высказывания клубных тренеров, которые в открытую не желают отпускать своих подопечных, и от привычной стартовой заявки останутся одни грязные гетры и истоптанные бутсы. Так что с самого начала приготовьтесь кидать в бой необстрелянных резервистов.

Пресса - вообще отдельная песня. Статьи способны, как придать команде дополнительные силы, так посеять раздор и сумятицу. Если вы в сердцах накричали на футболиста, то соответствующий ответ можно получить уже со страниц какой-нибудь газетенки. Не упускают возможности оказать психологическое воздействие на конкурентов и тренеры. Правда, им приходится быть исключительно осторожными в выборе выражений.

### Как главный скажет, так и будет

И все же конечный результат будет зависеть на игровом поле, поэтому особое внимание нужно уделить тренировкам и тактическим построениям. Ассистенты оказывают тренеру посильную помощь: составляют отчеты по футболистам, анализируют действия клуба в целом, обращают внимание на молодежь... Могут помочь и бесплатными советами. Например, кого и на какую позицию поставить. Впрочем, определение тактической схемы - прерогатива главного тренера. Благо, вариантов расстановки игроков в FM 2005 аж 37.

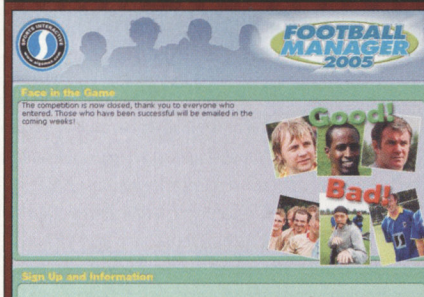
Стандартный набор командных директив пополнился семью новыми пунктами: прессинг, импровизация футболистов, построение комбинаций через плеймейкера, адресация передач на конкретного игрока, общеклубная скорость и т.д.

Финансовая составляющая всегда была одним из самых слабых элементов продуктов Sports Interactive. В бюджете клуба прописываются лишь основные моменты, когда как в TCM 2005 указываются даже доходы от продажи еды в клубной забегаловке и тому подобные мелкие вещи.

### Амтестат зрелости

Нужно отдать разработчикам должное, они перелопатили просто невероятное количество информации. Только вздумайте: 94 национальных сборных

### Между прочим...



### А я милого узнаю по фотке

Некоторые геймеры могут увидеть свои физиономии в Football Manager 2005. Дело в том, что минувшей весной Sports Interactive попросила посетителей сайта [www.sigames.com](http://www.sigames.com) выслать им фотографии, а также заполнить небольшую анкету, в которой следовало указать имя, возраст и любимый футбольный клуб. Полученные таким способом сведения впоследствии легли в основу баз данных, составленных по молодым футболистам, а также по обслуживающему персоналу малоизвестных клубов.

(первые, молодежные и юношеские), 16 олимпийских команд, 51 чемпионат, свыше трехсот дивизионов, 250 тысяч футболистов, 14 тысячах клубов, свыше пяти тысяч из которых можно возглавить в качестве главного тренера! Плюс качественный 2D движок, превосходная скаутская система, реалистичный аппарат травмирования игроков и уникальный пиар. Все это образует четко функционирующий механизм, который, правда, иногда дает сбой. Например, нереальное количество забитых голов в одном матче, неправильно фиксируемый офсайд, периодическое пропадание футболистов с экрана, некоторое своеволие вратаря, который не отдает напарникам короткие передачи, даже если это четко прописано у него в тактических настройках...

К сожалению, из-за отсутствия ряда лицензий нет настоящих названий еврокубков и недоступен немецкий голкипер Оливер Канн. Впрочем, эту россыпь мелких недочетов можно считать той самой ложкой дегтя в бочке меда.

Что касается противостояния между TCM 2005 и FM 2005, то в нем верх одержало детище Sports Interactive. Если, давая оценку этому поединку, употребить боксерскую тематику, то перед нами классическая победа по очкам. Оба претендента хорошо подготовлены и предпочли сделать ставку на индивидуальные черты. Но решающую роль сыграл богатый опыт Sports Interactive, накопленный за время создания легендарного сериала CM.

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★
СБАЛАНСИРОВАННОСТЬ	★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★
8.7	



# ДОБРО побеждает ЗЛО. Без БАБЛА

★ Жанр **Аркадные автогонки+action** ★ Издатель **KOCH MEDIA, 1C** ★ Разработчик **Davilex** ★ Рекомендуется **Pentium III, 256 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)**  
★ Сайт **www.davilex.com**

Чудны вещи, которые происходят. Давно почивший в бозе сериал *Knight Rider*, который уже, похоже, навсегда стал пыльной классикой жанра боевиков, даже не думает покидать сознание современников, вновь появляясь в виде компьютерной реализации. Воистину, жизнь после смерти. Жизнь компьютерная. Помогают трупы успешно крутиться в своем кинематографическом гробу товарищи из компании *Davilex*, хорошо известные каждому, кто в течение последних лет интересовался жанром аркадных автогонок.

Только на этот раз о гоночках в чистом виде можно забыть, похоже, безвозвратно. Голландские разработчики, по всей видимости, за прошедший год очень сильно погрузились в лихую атмосферу оригинального боевика, благодаря чему их новое произведение получилось еще более похожим на то, что творилось в телесериале. Были действительно большие сомнения в том, какому разделу принадлежит это творение. Большая черная заднеприводная машина склонила чашу весов в пользу нашего, но это был чуть ли не последний гоночный аргумент игры!

## Флэшбэки одолели

Зло не дремлет и появляется в своем очередном воплощении, основываясь, естественно, на том, что происходило в киносериале восьмидесятых. Поверьте, нет никакого желания вдаваться в подробности сюжета *Story Mode*: он и избит, и банален, и при всем при этом отдает какой-то наивной романтикой, завладевавшей умами людей в восьмидесятых годах прошлого столетия. Очень радуется, что добро тут не просто уравнино в шансах со злом, а имеет над ним огромное преимущество! Именно такую позицию демонст-



Бои с роботами проявили недостаток в управляемости аркадного до мозга костей К.И.Т.Т. Излишнюю чувствительность руля на малой скорости. Машина водит носом, как бык на корриде, не позволяя нормально прицелиться и выстрелить. Помогает тактика движения назад с прицельным отстрелом недругов

рирует игра. Наша машина сильнее и обладает гораздо более обширным арсеналом приспособлений, нежели глупые, хоть и пытающиеся брать количеством, соперники. Всем сразу становится понятно: если за дело взялся такой супергерой, как *Knight Rider*, да к тому же поддерживаемый мощной и очень умной командой, злу несдобровать, и весь вопрос упирается лишь в количество минут, необходимых для того, чтобы очередная база злодеев была сровнена с землей.

Безудержно оптимистическая концепция фильма и игры. Флэшбэк в прошлый век.

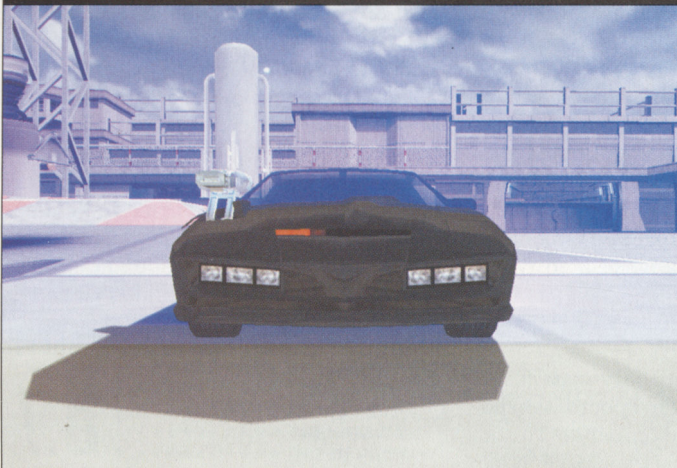
## Суперкар К.И.Т.Т.

В новой игре наш герой (а это, как вы догадались, исключительно транспортное средство, несмотря на обилие мужчин и женщин, которые крутятся

во время анимационных заставок вокруг чудо-машины) обзавелся дополнительными супервозможностями и теперь намерен крушить роботов и вертолетов пачками, как только те появятся на его пути. Давайте пройдемся по возможностям самого технологически упакованного транспортного средства за всю историю создания компьютерных игр (у вас есть варианты "конкурентов"? Присылайте, будем рады!).

Какая машина без ускорения? Тут их аж два вида! Первое - стандартное, но оно примечательно тем, что во время его действия машина отрывается от земли и некоторое время пытается изображать из себя *Saab* (верно, тот *Saab*, который самолет), но какой, скажите мне на милость, *Saab* из обычного американского купе *Pontiac Trans-Am*? Правильно, никакой; следуя этой

Модель машины еще ничего, а вот проработка вооружения оставляет желать лучшего



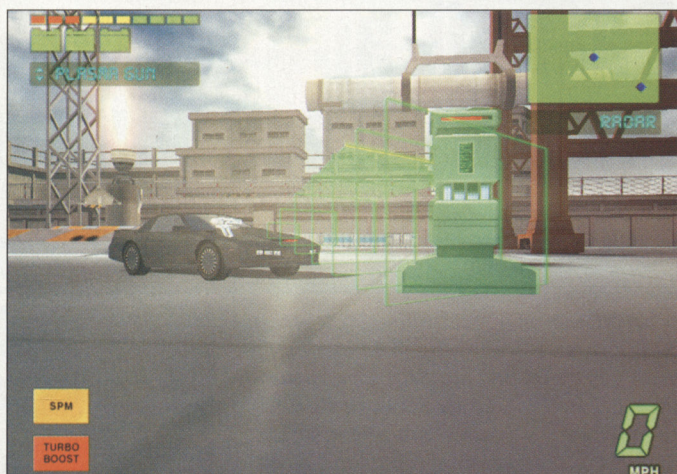
Нет, это не реинкарнация и даже не пополнение энергии. Это нам пришел конец. Впрочем, оформлен он красиво







В этой миссии Knight Rider 2 выглядит как хорошая футуристическая аркада



Так работает маленькая банка с джемом. Сканирует объект на информацию и полезность, и, если полезен, всегда задействует



логике, машина в конечном итоге приземляется и несется себе дальше. Ускорение номер два - очень свирепое. Называется оно Super Pursuit Mode, то бишь режим суперпреследования. Это ускорение, в свою очередь, примечательно тем, что внешность машины подвергается тюнингу на глазах! Подвеска занижается, выдвигаются какие-то спойлеры и антикрылья, после чего скорость увеличивается чуть ли не в два раза! Картинка набегаёт с ужасающей быстротой, и поначалу адреналин так и льётся в кровь, благодаря этому эффектному приему. Браво, в общем-то! Дальше следуют уже знакомые нам "лыжи". У машины есть левая и правая лыжа. Говоря по-русски, это возможность спокойно ехать на левом или правом колесном ряду (ух, окошечка какая-то!). Надеюсь, все поняли? А еще у нас всегда в запасе микроскопическая, но очень полезная банка с ДЖЕМОМ. Называется - Micro jam. Только вот съесть ее не получится. Чай нету! А вот взламывать всякие терминалы, скачивать полезную "инфу" и так далее эта штуковина горазда! Подъезжаешь к объекту, ждешь кнопку "X" (вам всем!), и машина начинает сканировать загадочными зелеными лучами подопытного. Вероятнее всего, именно так представляли себе люди в начале восьмидесятых обмен данными через инфракрасный порт. Еще у автомобиля есть защитный щит! Он на самом деле ничем не примечателен, но весьма полезен.

Оружие! Куда без него. Особенно в свете жанровой принадлежности игры. Это же почти action на колесах (иногда в моей памяти почему-то всплывал легендарный Interstate '76 -

культовая игра, горячие автомобильные баталии и поэзия Таннера на заднем плане). Есть плазмоган, есть лазер, есть самонаводящиеся ракеты - и все! Больше ничего нет? Никак нет. Вольно, свободен!

Арсенал небольшой. Но он просто шокирует, ведь мы настраивались на гонки, а получаем "мясо в лучших традициях". Что ж, все равно приятно.

Ну, а напоследок надо отметить, что все примочки автомобиля подключены к единой системе питания и, естественно, со временем ее опустошают. В таком случае возможны два варианта дальнейшего развития событий: конец игры (рестарт миссии) либо подзарядка посредством маленькой банки с вареньем (джемом) у соответствующего источника.

### Гуща событий

А начинается все с того, что нас бросают в самую гущу событий и на ходу знакомят с одной из любопытных особенностей игры - ездой сидя на капоте спиной вперед. Нет, это не бред сумасшедшего реклесс драйвера, это находка товарищей из... ну, конечно же, из Голландии! Машина едет вперед, но за ней летит целая стая сумасшедших, само-, но плохо наводящихся ракет, которые, словно пьяные осы, пытаются сесть на спину черному K.I.T.T., но каждый раз - то в скалу, то мордой о землю. Мы слишком ловкие! Да, а мы, стало быть, наблюдаем машину спереди и, не видя, куда едем, уворачиваемся от ракет, выписывая хитрые зигзаги. Надо сказать, что я, как человек опытный, был готов к подобному повороту событий, так как до этого не раз ездил с такой камерой, пытаюсь замутить приличный "скриншот". Но мне сложно предположить, как отреагирует обычный геймер! Он, наверное, запаникует и попытается переключить камеру! Но не тут-то было! Она не переключится. Вот незадача-то! В общем, находка интересная.

Как и то, что по ходу миссии задания меняются. Вот уже надо прыгать, вот - растапливать льдины, преградив-

шие дорогу, лазером, вот - отмахиваться от агрессивного вертолета. Потом и вовсе начнутся чудеса. Битвы с роботами, блуждание по хитрым подземным лабиринтам и так далее. В общем, разработчики очень лихо разнообразили игровой процесс. Декорации сменяются достаточно динамично. По ходу выполнения одного задания вас постоянно снабжают новыми подробностями развития сюжета. Миссии построены таким образом, что заблудиться просто невозможно! Ведь здешнее добро прекрасно во всем ориентируется. И к тому же имеет больше оружия! Поэтому побеждает красиво, с минимальными усилиями. Что очень хорошо сказывается на измотанной нервной системе, иными словами, радует!

### Удивительное рядом

Надо отметить, что товарищи из Голландии все это время замораживались не только с положением камеры и количеством ракет на хвосте у игрока, они отлично поработали над графикой произведения. Возможно, я стал слишком стар (супер?), но то, что демонстрирует движок Knight Rider 2, меня вполне удовлетворяет. Пусть машина выполнена не на таком уровне, как в Need For Speed Underground 2, а кое-какие трехмерные объекты страдают от недостаточного количества полигонов, тем не менее, и ряд визуальных эффектов, и освещение, и разнообразные текстуры - все свидетельствует о тщательно выполненном труде, а поэтому и производит очень неплохое впечатление. Неплох и звук. А голоса персонажей даже озвучивали те самые актеры, которые когда-то... Ну, в общем, вы поняли.

А в целом Knight Rider 2 производит очень хорошее впечатление. Игра несложная, но захватывающая. Удивительно все-таки возродился этот забытый телесериал.

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
7.0	



# Самый эр тичный спортивный симулятор

Владимир ЧАПЛЫГИН



Ай-й-й-й-й-й! Вы со мной согласны?  
Владимир Маслаченко

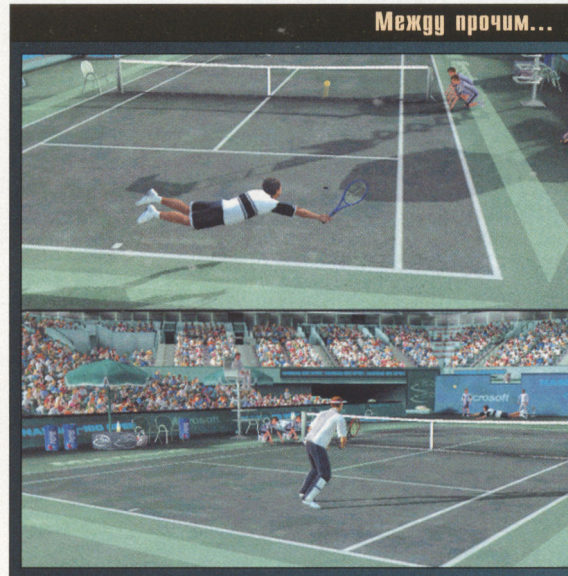
★ Жанр Спортивный симулятор ★ Издатель Atari ★ Разработчик Power and Magic Development  
★ Рекомендуются Pentium III 1.0 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) ★ Сайт [www.atari.com](http://www.atari.com)

Прошло почти три года с того дня, как на PC появилась одна из лучших игр с приставки Sega Dreamcast - Virtua Tennis. К сожалению, с той поры теннисные симуляторы в наших краях стали редкими гостями. В связи с финансовым крахом французского издательства Microids сериал Tennis Masters Series приказал долго жить. Непонятно, по каким причинам заглох многообещающий сериал Next Generation Tennis от Atari. Остальные разработчики почему-то побаиваются пробовать свои силы в данном жанре. Так бы мы и оставались без классного теннисного симулятора, если бы руководство Power and Magic Development не решилось портить свой прошлогодний хит Top Spin с Xbox на самую правильную из платформ.

## "...тебе половину и мне половину"

В мире Top Spin живет 32 персонажа, поровну мужчин и женщин. Все они обладают четырьмя основными характеристиками (подача, сила удара слева, справа и с лету), которые непременно сказываются на классе их игры. Причем половина персонажей является плодом фантазии разработчиков, а другая - реально существующими мастерами. Правда, некоторые из представленных в этом списке теннисистов уже закончили свою профессиональную карьеру и теперь берут в руки ракетку лишь ради развлечения. Кстати, можно создать и собственного игрока, но об этом чуть позже.

Не подкачал набор режимов. В Exhibition лучше всего отправляться лишь на первых порах, когда баналь-



Между прочим...

ные сражения один на один и пара на пару (к сожалению, микст не возможен) без какой-либо турнирной мотивации еще способны вызвать интерес. Вы назначаете число геймов и сетов и попросту оттачиваете мастерство, а заодно на практике поближе знакомитесь с фирменными навыками соперников.

Второй способ времяпровождения позволяет создать свой собственный турнир. Здесь вы заранее определяете пол участников и будете ли это одиночные или парные соревнования. Далее вы прописываете число игроков, устанавливаете количество сетов, геймов и раундов. Наконец, выбираете корт, на котором развернется придуманное вами спортивное действо.

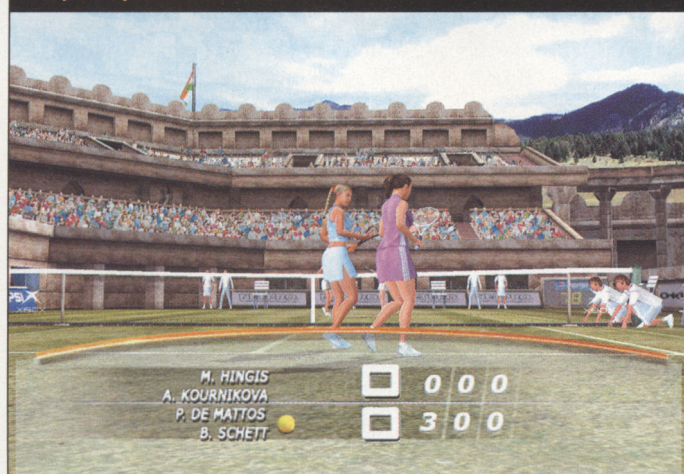
Третий режим - многопользовательские баталии с друзьями по сети или же на сервере GameSpy.

## Первые шаги к большому успеху

Отдельного разговора заслуживает режим Career. Первым делом вам предстоит хорошенько повозиться с редактором собственного персонажа. Его достаточно богатый инструментариум позволяет выбрать не только пол, вес, рост и цвет кожи, но и некоторые специфические черты внешности: форму подбородка, овал лица, длину волос и т.д. Отдельной строкой проходит посещение магазинов, в которых вы одеваете подопечного по последнему писку моды. Разумеется, в начале доступны лишь самые дешевые вещи, дабы в геймере зародился стимул заработать как можно больше денег на дорогостоящую экипировку от Oakley, Nike или Wilson Pro Staff.

Своим персом вы управляете при помощи карты мира, которая для удобства разделена на пять кон-

Пара Хингис-Курникова считается одной из сильнейших за всю историю существования женского тенниса



При таком положении камеры очень трудно сконцентрироваться







"Пока я отдыхаю, вы можете посмотреть на мое полупрозрачное платье"

тинентов. На ней схематично изображены места, где можно нанять индивидуального наставника, тренировочные площадки, офисы спонсоров и, конечно же, корты, на которых проводятся те или иные турниры. После покорения всех обозначенных высот вы отправляетесь в аэропорт и совершаете перелет через океан, дабы на новом континенте показать кузькину мать уже более сильным соперникам.

Все финансовые дела ведутся в специальной записной книжке. С повышением рейтинга вы сможете принять участие в ранее недоступных турнирах. Заработанные очки опыта распределяются по четырём умениям. Но не думайте, что вы прокачаете вашего протеже по самую маковку, ибо число очков строго ограничено. Поэтому лучше заранее придумать сбалансированную тактику развития персонажа и придерживаться ее на протяжении всей карьеры.

#### Никакого хлама

В Top Spin в управлении участвует аж 14 клавиш. По меркам среднестатистического спортивного симулятора это достаточно большое число. Как ни странно, но в бешеный ритм игры новичок вписывается буквально за считанные минуты. Его главный конек — это так называемые рискованные уда-

ры. Вы удерживаете необходимую вам кнопку ровно столько, сколько требует сложившаяся на корте ситуация. В этот момент на экране появляется шкала с бегающим по ней ползунком, которая указывает точность наносимого удара. Если во время подачи ползунков остановится в центральной части шкалы, то велика вероятность того, что она окажется из разряда не берущихся.

В верхней части экрана расположена специальная полоска ITZ (In the Zone). На первых минутах матча она абсолютно пуста. Пополняться она начинает только после серии успешно выполненных действий. Чем больше она заполнена, тем выше шанс точно выполнить рискованный удар. Но помните: пара-тройка ошибок, и от полоски не останется и следа.

#### Физика и лирика

Физика игры просчитана великолепно. С первой минуты поединка начинаешь интуитивно чувствовать, насколько тяжело кроссовки твоего подопечного отталкиваются от хо-рошенько притоптанного грунта и как легко они скользят по синтетике. Я уже не говорю про

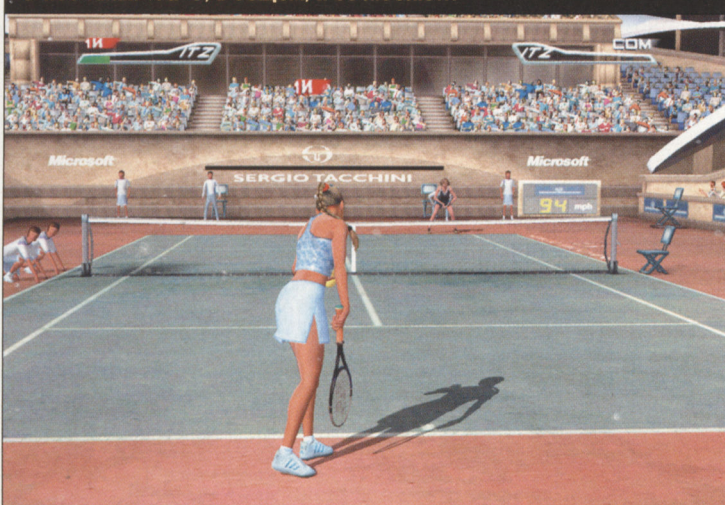
#### Между прочим...

##### Заразная "Анна Курникова"

В феврале 2001 года "червь" под названием "Анна Курникова" поразил свыше ста тысяч компьютеров. Как ни странно, но на "VBS/Anna Kournikova" откликнулось больше людей, чем на знаменитый "I Love You". Вирус представлял собой письмо с замаскированным под фотографию вложением, которое было написано на языке Visual Basic. Самое интересное, его создателю на тот момент исполнилось 20 лет и, как выяснилось позже, он является страстным поклонником российской теннисистки. Знаменитое сетевое информационное агентство Anapova позволило себе следующий едкий комментарий: "В прошлом году люди желали бесплатной анонимной любви с доставкой на дом, в этом они значительно поумнели и теперь хотят конкретную девушку".



"У нее такая %&\*@, в общем, я ее люблю..."







ей "человечностью". При выполнении подач соперники не стесняются совершать двойные ошибки, а во время отчаянных "перестрелок" с дальних дистанций они частенько позволяют себе посылать мяч в аут. Соперники постоянно нацелены на борьбу и всегда стараются бороться до конца. В зависимости от предпринятых вами действий, они строят свою ответную тактику. Если в Virtua Tennis непрерывное дежурство около сетки приносило огромные дивиденды, то в Top Spin данный прием попросту не проходит: противник огромной свечой перебрасывает мяч вам за спину и радуется легко заработанному очку.

### Это сладкое чувство превосходства

Несмотря на то, что технические возможности Xbox заметно уступают мощностям PC и что игра недавно справилась год со дня своего рождения, визуальная составляющая Top Spin на проверку оказалась очень хорошего качества. Не шедевр трехмерной анимации, но и не явная халтура. Сразу видно, что программисты подошли к вопросу портирования со всей ответственностью и постарались вдохнуть в устаревшую графику вторую жизнь. По сравнению с приставочной версией увеличено разрешение картинки (максимум - 1024x768), заметна работа по улучшению освещения и теней, а модели теннисистов, обслуживающего персонала на площадке и зрителей на трибунах обзавелись дополнительной порцией полигонов.

### Деревянная площадка, а почему бы и нет!



Слаженная работа трех камер одновременно

Увы, данной добавки оказалось маловато. Временами болельщики распадаются на островки ярких пятен, а под определенными ракурсами подбирающие мячи мальчики напоминают продукцию фабрики, специализирующейся на производстве неподвижных буратин. Зато без внимания не остались даже самые ничтожные мелочи. Например, местами присыпанные песком линии разметки на корте в Монте-Карло или же слегка высохшая под палящим солнцем трава в колумбийском городе Богота.

К сожалению, в Top Spin геймеры доступны лишь два ракурса. В первом случае камера максимально приближена к корту и старается продемонстрировать во всей красе качественно вылепленные из полигонов модели теннисистов, а также поразить результатами применения в игре последних достижений технологии motion capture. Во втором она подымается высоко над площадкой, что не только сводит на нет все достижения по части визуальных красот, но и натурально дезориентирует на местности. К сожалению, третьего варианта не дано.

### Зреломанам на заметку

Шум трибун поистине впечатляет. Иногда публика в едином порыве поднимается с кресел и устраивает продолжительные овации. А бывает и так, что в крошечной тишине раздается душераздирающий крик какого-то несдержанного фаната. Особой популярностью пользуется Курникова. Причем сей факт мало зависит от показываемых ею результатов. Доподлинно установлено, что число хвалебных выкриков зависит от цвета надетого Аней платья и от того, насколько хорошо оно обтягивает некоторые ее филейные части.

Кстати, о дамских прелестях. Power and Magic Development превратила трансляцию обычных женских поединков в отнюдь не хилое по своей эротич-

ности зрелище. Благо графика игры позволяет рисовать не угловатые конечности, а очень даже симпатичные округлости. Чего только стоят вторые девяносто (или сколько у нее там сантиметров?) Елены Дементьевой или все той же Курниковой. Впрочем, в игре здорово смотрятся и первые девяносто. Создается такое ощущение, что разработчики специально нарядили почти всех теннисисток в очень короткие и сильно обтягивающие тело платья да еще и снабдили изображение так называемым "эффектом мокрой маечки".

Кстати, у мужчин из-под футболки тоже сильно выпирает грудная клетка. Но кому она нужна, когда у женщин на этом же самом месте есть кое-что поинтереснее. Да настолько, что аж дух захватывает!

### Больше хороших и разных виртуальных теннисов

Top Spin - настоящая усадба для истосковавшихся сердец поклонников теннисных симуляторов. И не беда, что она пожаловала к нам с приставки. Глядишь, ее успешные продажи на PC заставят других разработчиков обратить внимание на данный жанр, который до недавнего момента находился на грани вымирания. Рецепт успеха очень прост: в качестве основного ингредиента надо взять ураганный игровой процесс, который не требовал бы чересчур длинного периода адаптации, снабдить его интересной сюжетной подоплекой, украсить высокими уровнем искусственного интеллекта противников и изрядно полить получившуюся смесь волшебным эликсиром реализма. Как видите, подобное блюдо пользуется успехом даже спустя год после своего приготовления.

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
8.5	



# На честном слове...



- Я хочу зафрахтовать самолет без пилота, я сам пилот, на неделю, это вы можете?  
- Канесна сэр, но без нашего пилота никак не можно. Вдруг вы плохая летирик,  
и кто будет платить за поломанный самолет?  
Виктор Леденев. Вьетнамский коктейль

★ Жанр **Авиасимулятор** ★ Издатель **Navarre** ★ Разработчик **Third Wire Productions**  
★ Рекомендуются **Pentium 4 2 GHz, 256 Gb RAM, 3-D уск. (64 Mb)** ★ Сайт **www.wovgame.com**

Мы живем в реактивном веке, во времена больших и очень больших скоростей. Еще в прошлом номере журнала мы успели попенять разработчикам за нереальность сроков релиза этой игры, а уже в этом месяце видим ее на полках магазинов. Искренне каемся, не думали, что они настолько сумасшедшие, чтобы с такой бешеной скоростью выпустить в продажу свое "чудо".

## Парашютом оставлен дома

Гордые тэхасцы из Third Wire Productions уже давно выпячивают наружу свою состоятельность в разработке боевых авиасимуляторов. Причем упор у них сделан именно на шестидесятые годы, когда мощный пинок придал авиационной индустрии определенное ускорение, и мир увидел новые самолеты, многие из которых состоят на вооружении у некоторых правительств даже в наши дни.

Любимым самолетом у разработчиков является, вне всякого сомнения, F-4 Phantom, который пользуется заслуженной славой ветерана боевых действий второй половины прошлого века. По большому счету, игра посвящена именно ему, а остальные самолеты, в числе которых парочка истребителей и несколько штурмовиков и фронтовых бомбардировщиков, вносят лишь легкое разнообразие, избавляя игру от ярлыка "симулятора одного самолета". Хотя о том, что этот ярлык так уж плох, говорить нельзя, потому как есть вполне успешные прецеденты.



Летим до ближайшего вьетнамского ресторанчика, потом разбегаемся

Театр военных действий - Вьетнам, противостоят нам МиГи и различные средства ПВО. Задания просты - от бомбежки до зачистки небесных просторов над определенной территорией. Вот так, незатейливо и прямолинейно, в рамках трех исторических кампаний. Все остальное в игре точно так же тупо и ровно. Выбираешь миссию, тип самолета, его опознавательные знаки из нескольких десятков доступных (вы знали о том, что во Вьетнаме, оказывается, воевали ВВС Сомали?) и вперед, на вылет, не забыв, разумеется, о вооружении. Интересно то, что определенные виды боеприпасов не всегда есть на базе, у них, наверное, тоже побывали наши прапорщики. Впрочем, эту опцию игры можно отключить.

Вылет на задание настолько быстр, что пилот приходит в себя на большой высоте, когда самолет уже летит в направлении ближайшей навигационной точки. То есть взлета, как такового, не бывает вообще. Появляется первый МиГ, выбираем что-нибудь сильно



Вот он, змей советского производства под чутким вьетнамским управлением



громыхающее и производим залп. МиГ сбит, летим дальше. При всем при этом правильной динамики нет и в помине, управление летательными аппаратами и их поведение грубо и бездарно слизано с первой попавшейся аркады. Электронное оборудование примитивно, и большая часть функций не задействована вообще.

## За что, родимые?!

Все это, или хотя бы часть, можно было простить, если бы у игры была приличная картинка. Но единственное, что выглядит более или менее симпатично, - это модели американских самолетов. На все остальное критики просто не хватает. Нет буйной растительности на земле, хотя мы и летаем над джунглями: видать, все засеяно рисом. Технология, с помощью которой сделана вода, уже давно пылится в архивах всех приличных разработчиков.

Звуковой фон сделан абы как, просто для того, чтобы он был. Пушки стреляют, ракеты запускаются, в эфире вопли пилотов, которые через каждые десять-двадцать секунд кричат о том, что их сбили.

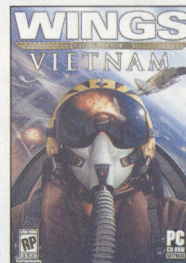
Игра не является авиасимулятором, как это нам преподносят разработчики. И она слишком скучна для аркады. В общем, вышла эдакая смесь, на которую приличному вирпилю и смотреть противно. Если вы увидите ее в продаже, пройдите мимо. При этом рекомендуется перекреститься и плюнуть три раза через левое плечо.

Н

Что-то в этом корабле напоминает мне о Бермудском треугольнике и "Марии Селесте"



РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
4.0	





Леонтий ТЮТЕЛЕВ



# Полеты строго наяву

★ Жанр **Симулятор баскетбола** ★ Издатель **EA Sports** ★ Разработчик **EA Canada** ★ Рекомендуются **Pentium III 1,2 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)**  
 ★ Сайт [www.easports.com/games/nbalive2005/home.jsp](http://www.easports.com/games/nbalive2005/home.jsp)

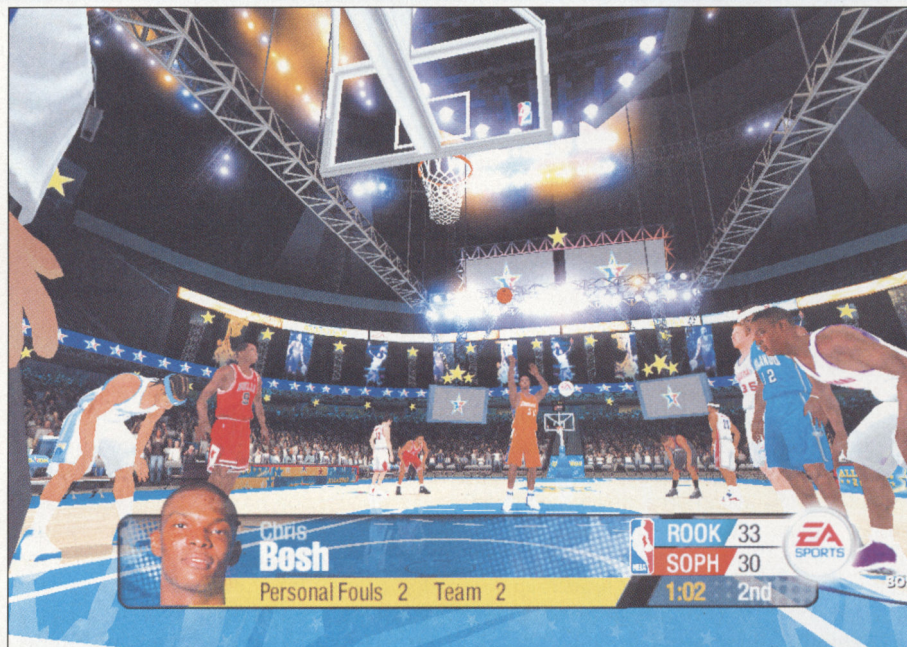
Незаметно пролетел год, из монитора снова смотрит серьезное лицо Алена Айверсона, а из динамиков раздаются ритмичные звуки хип-хопа. Впереди долгая зима, скрасит которую регулярное первенство НБА и симулятор от EA Sports, который в этом году сделал очень существенный шаг вперед по многим направлениям.

Раньше баскетбольная серия была для EA Sports делом третьим. В прямом смысле этого слова - сразу вслед за футболом и хоккеем. Из года в год повторялась одна и та же ситуация: в одном месте "подтянули", в другом - "перетянули", а в третьем из-за этих изменений все корежилось. Но время летит, и вещи меняются. И наш любимый баскетбол, к счастью, прогрессирует. В произведении, посвященном сезону 2005 года, очень много новинок и находок разработчиков. И, похоже, в игре, наконец, появился неплохой баланс составляющих. Это, без сомнения, симулятор.

## О старом, новом и неотлаженном

Меню игры осталось практически без изменений. Все та же архитектура, почти те же возможности. Знакомые с предыдущими частями потратят минимум времени на освоение новой. Вернее, даже не освоение, а восстановление забытых навыков.

Сразу хотелось бы открыто высказаться в негативном ключе о настройках игровых контроллеров. Причем к



Как видим, разработчики не поспешили на освещение!

самим настройкам претензий нет. А вот тот факт, что компьютер при выходе из игры скидывает некоторые уже установленные и сохраненные раскладки в режим "по умолчанию", а потом лишь на третий раз загружает "сейвы" - нонсенс.

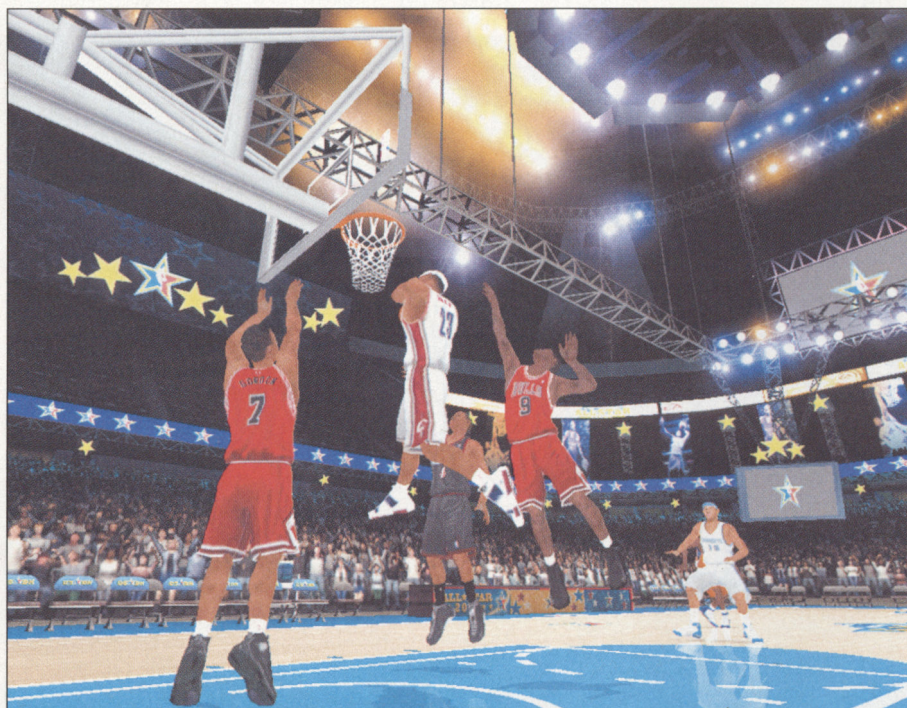
Заметим также, что настройки управления стали более обширными, появились экраны для тренировки и выполнения бросков сверху, трехочковых (и то, и другое - для соответствующих конкурсов) и некоторых тактических вещей. Вообще же, теперь играть

на клавиатуре неудобно. Для такого симулятора нужен хороший аналоговый геймпад с обилием клавиш: арсенал движений баскетболистов обширен, часто необходимо орудовать несколькими кнопками. А технология Freestyle Control (см. интервью) настроена по большому счету, именно на аналоговые контроллеры. Например, при игре с клавиатурой, вы практически ставите крест на режиме бросков сверху, так как попросту не сможете выполнить некоторые очень важные функции.

Анимация игроков во время тайм-аутов и перерывов очень хорошо соответствует положению дел на площадке



У нас разная форма, но мы играем за одну команду. Мы - это звезды-новички, попавшие на All-Star Weekend







Самые меткие стрелки НБА. Конкурс трехочковых бросков



Все самое красивое - на All-Star Weekend

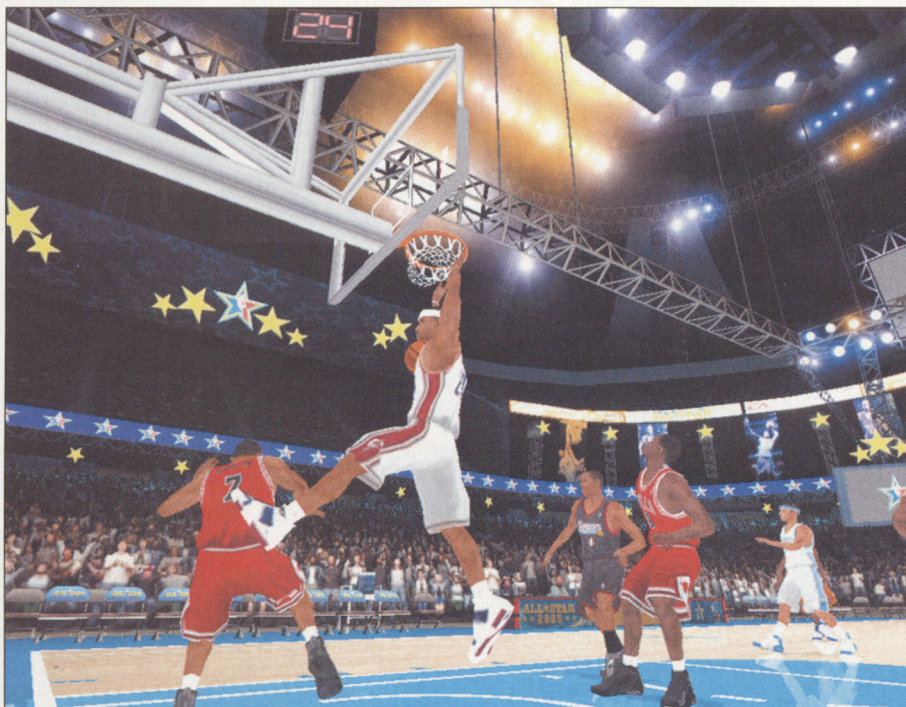
### Баскетбольная фантастика

Не томя читателя, приступим к описанию наиболее зрелищного и любопытного новшества игры - полноценного All-Star Weekend. Несмотря на серьезную ориентацию проекта, который, напомним, является симулятором, в этом режиме нашлось место для аркадных развлечений. Речь идет о конкурсе бросков сверху. Slam Dunk Contest! Разработчики тщательно отнеслись к новому режиму и фактически предложили нам игру в игре - ведь для этого мероприятия задумана целая концепция управления! И еще один любопытный момент. Несмотря на то, что во время соревнования баскетболисты выполняют немислимые трюки (которые никогда не смогут быть повторенным в реальности), реализация управления спортсменом и то время, которое необходимо для того, чтобы в совершенстве овладеть искусством забивания сверху в игре - как в хорошем симуляторе. Да, как ни прискорбно, налицо небольшой дисбаланс. Веселый, зрелищный режим игры подразумевает (конечно, если вы хотите не просто участвовать, но и претен-

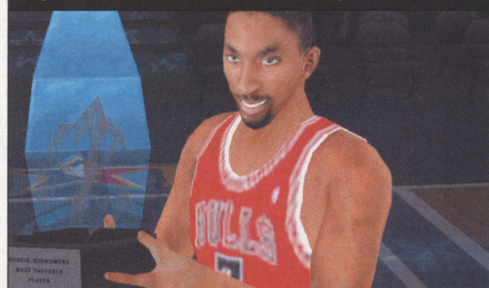
довать на победу) долгие, кропотливые тренировки. Залезет игрок в этот режим - потыкается, не разберется, да и забросит его до лучших времен. Можно было бы дополнительно мотивировать играющего, если бы сложная система была хоть как-то представлена в игре. Но нет - вы работаете только ради выступления на All-Star Weekend. Стоит ли овчинка выделки? Наш ответ - да. Потому что сотворить по ту сторону монитора совершенно новый slam dunk и эффектно вогнать его в кольцо на глазах жюри и изумленной публики - очень неплохое развлечение! Кстати, судьи здесь все как на подбор - реальные баскетбольные легенды. Джеймс Уорти, Доминик Уилкинс, Джулиус Ирвинг. Все они в свое время парили над кольцом, а теперь поднимают таблички с оценками.

Для выполнения бросков сверху предусмотрено четыре основных клавиши, отвечающих за тот или иной трюк в воздухе. Например, разворот на 360 градусов, знаменитая "ветряная мельница" или "томагавк". Непосредственно в воздухе эти движения мож-

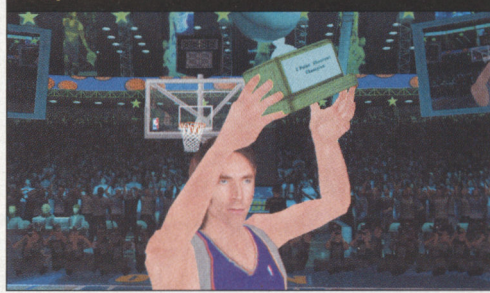
но слегка корректировать специальными клавишами. Так как внешний вид любого броска сверху зависит еще и от вашего положения по отношению к кольцу, модификаций бросков может получиться очень много. Дополнительное разнообразие можно внести самостоятельным накидывания мяча себе на бросок. Игра дает потрясающие возможности. Например, можно использовать для этого не только щит, но и информационное табло или, еще выше, - какое-нибудь крепление в верхней части стадиона. Но это доступно только тем, кто владеет аналоговым джойстиком. Понравилась возможность самому определять, как долго игрок будет зависать в воздухе и когда ему выполнять бросок. В случае ошибки получается обломный удар о дужку кольца. Что может получиться в итоге? Например, такой "слэм". Игрок ударяет мячом об пол, тот отскакивает вверх, бьется о табло. В этот момент баскетболист набегаёт, прыгает, ловит его в две руки, разворачиваясь на триста шестьдесят градусов, при этом умудряется провести мяч под ногой и



Ой... ой, я это... я ужасно скромничаю... неужели, эта большая ваза теперь моя!



У Стива Нэша руки во время конкурса почти не дрожали







Немного непонятно, каким образом мяч должен оказаться в корзине...



Fly like a bird! Но не Ларри! Легендарный Larry Bird из Celtics откровенно плохо прыгал, зато очень хорошо бросал...

забить его в кольцо, находясь к нему спиной. Вспоминается старый лозунг НБА: NBA Action - It's Fantastic!

Конкурс трехочковых бросков несколько проще. Но правильная тактика тут менее очевидна. Есть 60 секунд и 30 мячей, которые надо успеть выкинуть в сторону кольца. Одна клавиша - взять, вторая - бросить. Просто, а научиться забивать - целая наука. Тут лично мне помог давний и продолжительный баскетбольный опыт. Для того чтобы забивать серии без промаха необходимо почувствовать ритм и момент, когда надо выпускать мяч (естественно, в высшей точке прыжка, как учили в спортивной школе). Пальцы дрожать не должны, но как им не задрожать, если вы попали, скажем, восемь подряд и надо еще столько же. В общем, еще одна игра в игре. Весьма занимательно соревноваться с живыми оппонентами.

Кстати, для матча всех звезд EA Sports пригласили двух комментаторов (основные ведущие - Marv Albert and Mike Fratello). Это Ernie Johnson и Kenny "The Jet" Smith (известный в прошлом игрок). Они хорошо дополняют друг друга меткими репликами. Причем один, как правило, настроен критическим образом по отношению к игрокам, а другой, наоборот, всячески их поддерживает. Вообще же, струк-

тура комментариев в игре достойна очень высокой оценки. Комментаторы оперативно реагируют на происходящее, следят за статистикой, выдают интересные статистические выкладки и исторические факты.

Матч новичков текущего и прошлого сезонов, согласно заявлениям разработчиков, нацелен на защитную игру, затяжные полеты и силовые броски сверху. Возможно, это и так, однако лично мне не удалось выявить каких-либо существенных отличий от игр сезона.

Завершает программу уикенда противостояние команд "Запада" и "Востока". Тут никаких откровений.

### Операции над "Династией"

Чем-то, видимо, не устроил высоких начальников режим Dynasty, и они дали указание подчиненным сотрудникам перелопатить его самым кардинальным образом. Перелопатили. Рейтинговые очки заменили на деньги, дали нам в руки пейджер, призванный держать игрока-тренера-менеджера-президента в курсе последних событий, происходящих в Ассоциации.

Процесс внедрения в спортивный симулятор менеджера с каждым годом становится все очевиднее, и в новой игре у вас гораздо больше полномочий

и возможностей по управлению командой. В режиме династии игра охватывает целый год, позволяя руководить клубом и делать определенные операции в межсезонье. В вашем ведении находится поиск молодых талантов. Проводится традиционный драфт новичков. Любопытно, что вы можете знакомиться с потенциальными новобранцами до того, как они пополнят дружный коллектив клуба. Их можно пригласить в тренировочный лагерь и проверить в игре один на один против ваших игроков.

Интересен режим "прерванной симуляции". Когда компьютер просчитывает результаты матчей по четвертям, а игрок может в любой момент остановить этот процесс и собственно-ручно повлиять на итоговый результат матча. Впрочем, с другой стороны - это немного нечестно.

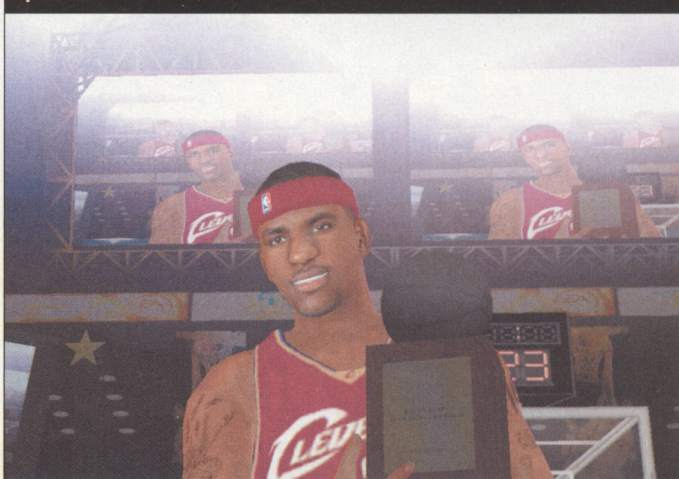
Чуть позже по ходу первенства стал реально одолевать постоянным мерцанием "почтовый ящик". Обидно, но большинство сообщений в нем носят почти бесполезный характер, но открывать его все равно приходится, потому как среди кучи "спама" находится место и для важной информации.

В целом, режим Dynasty от проведенных изменений приобрел, практически ничего не потеряв.

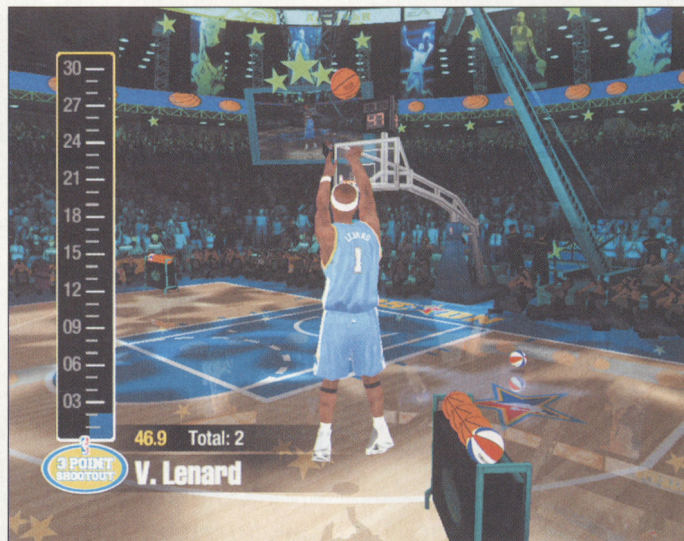
А я милого узнаю "а паходке"!



Баскетбольные площадки обзавелись огромными мониторами. Красиво!







### Идеальное судейство

С возможностями все более-менее понятно. NBA Live 2005 обросла прилично - хватит на долгие и темные зимние вечера. Скорее же устремимся на площадку. Оценим, как работает разрекламированная система управления Freestyle и насколько правдоподобно баскетбольное действие, которое устраивают десять виртуальных спортсменов.

Первое, на что стоит обратить внимание - ноги игроков. Они почти перестали скользить. Когда тренируешься один в баскетбольном зале, поражаешься, насколько точно переданы все баскетбольные движения и как реалистично двигается игрок. Ничего лишнего. Однако в игре, когда на площадке возникают заторы - снова все не так гладко. Спортсмены упираются друг в друга и легко обойти защищающего, даже если у вас двукратное преимущество в скорости, не получится. В результате этого вновь наблюдаются некоторые сучения ногами и нелепые подергивания. Однако признаем, их стало на порядок меньше, и теперь со стороны все смотрится достаточно правдоподобно. Особенно, на эффектных повторах.

Freestyle Air. Эта возможность воскрешает в памяти образ славного Майкла Джордана, который своими полетами вывел в восьмидесятых годах уровень баскетбола как игры, требующей исключительной физической подготовки - на новую высоту. Благодаря Freestyle Air, вы сможете пролетать мимо обескураженных оппонентов в воздухе. Те думали, что вы просто понесете мяч в корзину сверху, а не выполните финт и не забросите его

аккуратно в цель с обратной стороны. Но не ждите результатов сразу. Вообще, в этой игре, чтобы понять все прелести и тонкости управления требуется достаточно много времени. Когда-то мы поднимали дискуссии о том, сколько надо клавиш для того, чтобы хотя бы приблизительно смоделировать в виртуальной реальности движений одного отдельно взятого спортсмена. Могли ли мы предположить тогда, что именно в этом направлении двинется NBA Live, которая уже сегодня предлагает действительно разветвленную систему.

Теперь, даже отправляясь за подбором под чужой щит, вы имеете целых три кнопки для возможных действий. Либо просто подобрать, либо добить касанием, либо постараться добить мощным броском сверху! Раньше за это отвечал компьютер, а теперь игрок.

Радужную картину традиционно пытаются омрачить небольшие, но достаточно неприятные оплошности. Убегая в отрыв, ваш партнер не может поймать передачу в движении и развить атаку - вместо этого он зачем-то остановится, получая мяч. Опять же, игрок не может оторваться от визави, даже если находится впереди него. Слово прилепленные. В игре достаточно непросто чисто пройти под щит - просочиться, как это делают наиболее ловкие игроки НБА.

Зато стали гораздо честнее блокшоты и броски с дальней и средней дистанции. В том смысле, что теперь накрыть трехочковый или средний выстрел защитнику ой как непросто. Да и вообще атаковать с этих позиций стало легче.

Несколько урезаны возможности приема, названного Pro Нор. Это когда игрок в силовой манере врывается в трехсекундную зону, напрыгивая на две ноги и подвергая агрессивному давлению защитника. Теперь Pro Нор не такой действенный. Как будто игроки потеряли в весе и силе - продавливают достаточно слабо, напрыгнуть, как следует, не могут.

Ну и, конечно же, необходимо об-

ратить ваше внимание на дифференциацию умений баскетболистов. Высокие спортсмены гораздо менее ловкие, нежели малыши. Они грешат при передачах и дриблинге, долго думают, не могут вовремя применить тот или иной финт. Это необходимо учитывать. Система работает и требует от нас более грамотного и гибкого подхода к управлению командой.

А вот к чему действительно нет никаких претензий - так это к судейству. Всем бы арбитрам выполнять свою работу так квалифицированно, четко и беспристрастно, как это делают компьютерные рефери!

### Баскетбол жив

Не слишком ли много мы отвели под фичи игры журнального места? Впрочем, раз в году баскетбол может себе такое позволить, не правда ли? Но все равно, будем предельно коротки, говоря о графике и звуке.

Новое графическое ядро сделало красивую игру еще привлекательнее. Освещение, отражения, тени, трибуны - все смотрится еще лучше, чем в предыдущей версии. А какие эффекты наблюдаются на стадионе во время Матча Всех Звезд! Это надо видеть. Модели игроков стали еще подробнее. Лица фотореалистичные. Движения, снятые по технологии Motion Capture, смотрятся натурально.

О комментаторах мы уже говорили - все безупречно. Эффекты на стадионе - также без нареканий. Все в лучших традициях EA Sports.

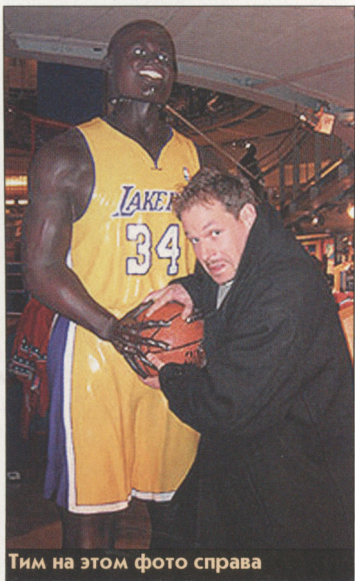
NBA Live 2005 - это серьезный шаг вперед в развитии серии. Инновационное управление Freestyle доказало свою жизнеспособность. Серьезная система управления игроками заслуживает всеобщего одобрения. Да и вообще, игра стала больше и интереснее. Много новых режимов. Все хорошо. Все довольны. Баскетбол жив.

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★
8.6	



# Баскетбольный ФРИСТАЙЛ!

Интервью с продюсером NBA Live 2005 Tim Tschrischer



Тим на этом фото справа

Концепция Freestyle впервые обозначила свое существование в серии NBA Live два года назад. Ее появление пришлось на игру, которая вышла в свет после годовичного перерыва. Как мы помним, "дореформенная" NBA Live вызывала слишком много вздохов неприятного удивления у любого мало-мальски разбирающегося в баскетболе человека. Было много нелогичного и в действиях игроков, и в концепции реализации виртуального баскетбола.

Перерыв пошел серии явно на пользу. И немалая заслуга в этом принадлежит концепции управления Freestyle. Если коротко, ее суть в максимальном контроле играющего за действиями и движениями виртуальных спортсменов. Возможность принять решение в самый последний момент, буквально, на лету.

Перед нами очередной представитель баскетбола от EA, как водится, с приставкой 2005. В этом произведении разработчики подготовили очередные новшества по части управления спортсменами, вновь объединив их под "вывеской" Freestyle. Именно этой теме, а также другим интересным особенностям проекта посвящено интервью с продюсером NBA Live 2005 Tim Tschrischer.

Итак, Тим, что такое же это за новшество такое - EA Sports Freestyle Air, и с чем его, с позволения будет сказано, едят?

**Tim Tschrischer:** Все проще пареной репы! Есть плоды наших годовичных усилий не надо, ими необходимо грамотно распоряжаться на баскетбольной площадке. Новая игра дает вам дополнительные возможности и большую свободу в управлении игроком. Например, теперь после атаки кольца неприятеля, когда ваш баскетболист идет на подбор, в отличие от предыдущих версий (где вы лишь выпрыгивали за мячом, а все остальное делал компьютер - решал, просто подобрать мяч, либо попытаться его добавить касанием в кольцо, а то и вообще добить сверху), вы сами до конца контролируете ситуацию. Все указанные действия теперь целиком и полностью зависят от вас. Это важно еще и потому, что делает игру стратегически ориентированной и заставляет игроков серьезнее относиться к борьбе за отскок.

В нападении у вас также появляется гораздо больше козырей. Ведь вы можете менять стратегию броска непосредственно в воздухе! Выпрыгнули недостаточно высоко для того, чтобы забить сверху через Шакила О'Нила? Просто переложите мяч на другую руку и забейте из-под него. Глядишь, судья еще и фол даст! Помимо этого вы можете исполнить бросок с отклонением (fadeaway shot) или попытаться перекинуть обороняющихся полукрючком.

О, полукрюк! Baby-hook, как его еще называл Мэддик Джонсон. Мы отлично знакомы с этим броском, но давайте вернемся к игре. Вы нам все

так красиво расписали, но мы - ребята дотошные, и нам вдруг стало любопытно: неужели это все, на что способна новая система управления?

**ТТ:** Конечно же, нет! Неужели вы думаете, что я настолько глуп, чтобы выложить все козыри в самом начале интервью? Как вы помните, системе Freestyle уже три года, и с каждым переизданием она пополняется дополнительными движениями. Возможно, они не очень заметны с первого взгляда, но проявляются чуть позже, и, несомненно, радуют игрока своей удобностью и полезностью. В новой игре мы уделили пристальное внимание дифференциации того, что умеют делать на площадке игроки. Если говорить коротко, то большой и неповоротливый "центр" вряд ли покажет чудеса дриблинга и исполнения передач, присущие "малышам", а те, в свою очередь не смогут так высоко взлететь над кольцом, как рослые нападающие. Простые серии страдали "унификацией" действий спортсменов. В NBA Live 2005 мы попытались свести ее к разумному минимуму.

Кстати, обучаться использованию новых возможностей можно, наблюдая за тем, как действует компьютер. Поверьте, мы обучили его эффективно обращаться со всем арсеналом финтов и движений. Ну, а эффективность действий всегда была коньком серии.

**Представьте, Тим, а нам все мало! Продолжайте. Нахваливайте новые возможности своего детища! А мы с удовольствием послушаем.**

**ТТ:** Что ж, если вы так настаиваете... Нами был усовершенствован AI. Хотите - верьте, хотите - нет, но компьютер теперь гораздо лучше "читает" игровую ситуацию. Поиграв в NBA

Live 2005, вы поймете, что ваши соперники по команде, когда они без мяча, действуют гораздо эффективнее и логичнее. Кстати, специальное обращение ко всем тем, кто никак не может найти с ними общего языка: а вы уверены в том, что понимаете концепцию настоящего баскетбола?

Мы добавили новые элементы анимации: передачи, перехваты, данки, проходы под кольцо, блок-шоты и добавки. Да всего и не упомнишь.

Наверняка обрадуются те, кто любит бросать со средних дистанций. Делать это теперь будет проще. Появилось несколько новых видов бросков в прыжке.

**Ок! А как насчет того, чтобы поговорить о "бомбе" новой игры - полномочном All-Star Weekend? Это должно быть интересно!**

**ТТ:** На самом деле я удивлен вашей осведомленностью. Вы правы, это действительно "бомба". Сами догадались или кто-то подсказал?

А если серьезно, то мы очень старались. Надо лишний раз говорить о том, насколько высок развлекательный аспект "всезвездного уикенда" и как страдала серия от его отсутствия? Теперь мне не стыдно смотреть вам в глаза: я горжусь тем, что мы сделали. А сделали мы многое: "матч звезд" новичков, соревнование по трехочковым броскам ("трехбросковым очкам", как однажды сказал Папа Гомельский - прим. пер.), конкурс по броскам сверху, и на сладкое - собственно, противостояние "Запада" и "Востока".

Соревнование новичков будет интересно в том смысле, что мы постарались передать дух этой игры. Вы же понимаете, что на площадке молодые и очень амбициозные спортсмены, кото-



рые каждым движением хотят доказать свою исключительность и превосходство. Поэтому в этой игре - акцент на защиту. Не будет той расслабленности, с которой обычно играют состоявшиеся звезды.

Есть интересные новости и по курсу трехочковых. Для каждого из тридцати участников, которые предусмотрены нами для него, мы подготовили собственную манеру исполнения бросков. И если вы следите за матчами регулярного чемпионата, то наверняка отметите наши старания, ведь Реджи Миллер, Рэй Аллен или Стив Нэш в нашей игре не будут использовать одну технику на троих.

Ну, а Slam Dunk Contest - это вообще, как я считаю, мини-игра. Создана целая система бросков сверху, весьма логичная и удобная. У вас масса возможностей, вам по силам создать свой собственный бросок и невероятно удивить публику. Очень зрелищный режим. Вы можете собрать из множества заготовленных нами движений одну-единственную уникальную последовательность и, отточив мастерство на тренировке, затем взорвать целый стадион. Пусть виртуальный, но все равно приятно. Кстати, беспристрастными судьями ваших полетов будут люди, которые в свое время летали не хуже сегодняшних виртуальных персонажей: Доминик Уилкинс, Джулиус "Доктор J" Ирвинг, Ди Браун! В игре будут и великие "данкеры" прошлого, например, малыш Спэд Уэбб, выигравший этот конкурс в прошлом веке.

И еще, вы можете поставить в конкурс любого понравившегося игрока, но предупреждаю - не ждите от него суперрезультатов.

**Класс, до сих пор в памяти данк, который Ди Браун выполнил, закрыв рукой глаза, - это было нечто! Да и Спэд Уэбб шокировал нас в свое время прыгучестью. Здесь все понятно. Перейдем к более глобальным вещам. Расскажите о Dynasty Mode.**

**ТТ:** Режим многолетней карьеры, который знаком игрокам по прошлым играм, на наш взгляд, исчерпал себя, и мы решили переписать сценарий заново. Практически с чистого листа. Мы вернули деньги. Естественно, гораздо удобнее орудовать привычными зелеными бумажками нежели гипотетическими очками. По-другому строятся отношения между свободными агентами, их менеджерами и командами. Мы ввели обмен сообщениями по электронной почте, это удобно и реалистично.

Также подтянуты такие позиции, как межсезонье, работа с новичками (драфт). Кстати, межсезонье теперь интегрировано в общий календарь, поэтому оно целиком и полностью в вашем распоряжении. Теперь, если вы будете успешно руководить вашей командой, то со временем вас захотят видеть у руля другие клубы.

Добавилась еще одна, любопытная и удобная, на мой взгляд, вещь. Называется она Simulation Intervention. Впервые за всю историю серии вы можете вмешаться в процесс симуляции матчей (когда результат просчитывается компьютером). Если хотите, прервите этот процесс и доиграйте матч своими руками!

**Что-то мы отошли от темы Freestyle! Помнится, в прошлогодней игре вы впервые ввели такую вещь как 10-man Freestyle. Насколько мы поняли, суть ее заключалась в том, что все игроки на площадке были индивидуальностями, как в движениях, так и в решениях. То есть происходящее не выглядело сборищем десяти одинаковых роботов, а реально напоминало баскетбольную трансляцию. Наверняка вы улучшили эту систему в новой игре. Колитесь - как?**

**ТТ:** Нет, руководство запретило мне выдавать эту информацию! Она секретная и будет опубликована только через 50 лет! Впрочем, вы такие милые ребята, что, пожалуй, я сделаю исключение.

Радуйтесь, поклонники виртуального баскетбола! Мы уничтожили эффект "скольжения", который попортил всем столько нервов на протяжении последних лет! Есть и менее важные вещи, но вносящие свою лепту в создание общей атмосферы, например, улучшенная анимация игроков после финального свистка. Мы постарались вдохнуть в бездушных манекенов больше эмоций, продиктованных результатом матча. Ну и, конечно же, все эти разнообразные движения. Они стали еще разнообразнее.

**Что ж, вопросов у нас остается все меньше. Да и пора уже закругляться. У вас минута, Тим, передайте привет родным и близким.**

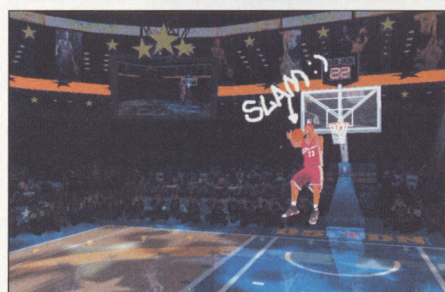
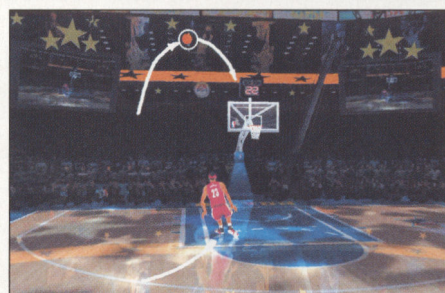
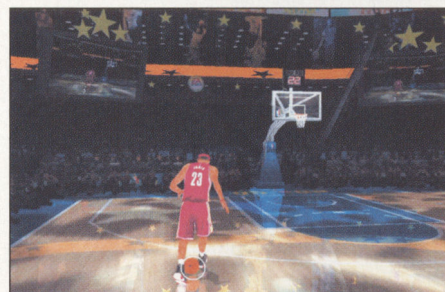
**ТТ:** У меня нет ни родных, ни близких. Они бросили меня, потому что все свободное время я провожу в студии перед монитором, в котором постоянно прыгают и бегают черные человечки. Скажите, доктор, я правда здоров?

Ладно, будет о веселом. В NBA Live 2005 применен совершенно новый графический движок. Мы ласково называем его Render Engine. Забавно, но так же звучит и официальное название. Мне очень нравятся выдаваемые им эффекты освещения. Максимум возможностей продемонстрировано на All-Star Weekend. Надеюсь, у вас все в порядке с конфигурацией? Еще лучше стали выглядеть игроки - они фотореалистичны.

А вместо приветов я хотел бы сказать, что NBA Live 2005 - это самая сильная баскетбольная игра за всю историю серии. По моему мнению. Мы старались, и, надеюсь, игроки это оценят.

[www.easports.com](http://www.easports.com)

Перевод и адаптация:  
Леонтий Тютелев





# Страсти по “Свиткам”

... чудо чудное, диво дивное...  
Из какой-то сказки

★ Жанр **RPG** ★ Издатель **Bethesda Softworks** ★ Разработчик **Bethesda Game Studios** ★ Дата выхода **не объявлена**  
★ Сайт [www.elderscrolls.com/home/home.htm](http://www.elderscrolls.com/home/home.htm)

*Не стоит прятать свои счастливые рожки под масками снисходительного удовлетворения. Да и насилловать лицевые мышцы изображением высокомерной безгловости имеет смысл едва ли. Я вам все равно не поверю. Ибо все мы, в конце концов, одной крови. Даже когда предпочтения наши пересекаются исключительно нецензурными эпитетами.*

Bethesda крепилась два года. Ямайскими национальными снадобьями, постапокалиптическими переговорами с Interplay, а паче всего — астрологическими прогнозами Отдела реализации. Но однажды звезды просемафорили с небес тайными знаками о том, что не фиг более тянуть фортуна за пятое колесо, пора б уже ускоренным маршем через Рубикон кочегарить пожар народной любви четвертыми “Свитками Старейшин”. И полетели рукописи в огонь всемирного ролевого любопытства...

## Открытым кодом

Разгорелось преизрядно. Языки цокают в изумлении, глазки полыхают восторгом, самые рьяные нечленораздельно попадали ниц. Будущий Верховный жрец (он же исполнительный продюсер TES IV: Oblivion) Тодд Ховард (Todd Howard) исправно канючит: “Мы планируем создать RPG нового поколения. Нового не столько визуальными красотами и мультиплатформенностью, сколько игровым процессом. Настало время двигать жанр вперед, чтобы продемонстрировать его истинное величие”. Аминь.

Серебро продюсерских слов рассыпалось радующим душу звоном по хра-

нилищам памяти — спасибо, мистер Ховард, за доброту и щедрость. Однако золото недосказанного традиционно осело в девелоперских сейфах. И ладно. Уж как-нибудь да изловчимся.

Девиз “Каждой платформе по собственному “Свитку” нынче сияет аршинными буквами на знамени игры, принципиально игнорируя светомаскировку. Учитывая, что именно на “экскоробочную” версию Morrowind пролилась львиная доля финансовых осадков, иного ожидать не приходилось. Разработчики на всякий случай не забыли постелить метровой толщины перину обещаний. Мол, спите спокойно, ненагляднейшие, и не тревожьтесь понапрасну. Компьютерный код Oblivion изначально создается с мультиплатформенным прицелом. Поэтому гораздо труднее промахнуться, чем попасть. А мерзкое слово “портирование” мы из собственного лексикона давным-давно автогенном побуквенно. И праха не осталось.

Критический баг с ним, с кодом, святая двоичность ему судья. Word свидетель, не о том беспокоюсь. Судьба загубленной Deus Ex застряла занозой в сердце. В ее смерти не было моей вины, но все равно больно до тошноты. Очень уж симптоматичная беда приключилась с несчастной. Образцово-показательная. И сколь ни старается циничный глас рассудка заморозить сердечную рану ледяной логикой выводов, истекающих из консольного успеха Morrowind, получается у него хреново. Ибо настолько разнятся геймплейные традиции различных игровых плат-

форм, что практически невозможно усидеть одновременно на таком количестве стульев. Выйдет только “улежать”. Напрочь. До хронических пролежней и инвалидности третьей группы. Перспектива, особо не балующая оптимизмом.

Если же дойдет до выбора одного единственного... Девелоперы, впрочем, категоричны: Oblivion станет верной сменой и достойным продолжателем предыдущих “томов”. То есть будет еще прекраснее и харизматичнее. В красоту верится проще всего. Опыт Morrowind учит, а картинки сетевых Oblivion-выставок поддакивают: Bethesda таки доела последнюю из своры на графических прелестях. Предельно допустимое содержание полигонов в демонстрируемых моделях-прототипах превышает все разумные (сиречь воспринимаемые разумом) нормы, использование Pixel Shader 3.0 позволит творить визуальные эффекты уровня “чудо истинное, 100% натуральных компонентов”, а скрывающийся за аббревиатурой HDRS (High Dynamic Range Shading) рендерный процесс фактически симулирует в реальном времени работу человеческого глаза. Вы счастливы? Имеете право.

## С чистой совестью — на свободу

Словом, решено: страхи за прекрасное глушим транквилизаторами доверия и слегка удовлетворенные ныряем в холодный пот беспокойства о следующей по списку. Игровое обаяние сродни людскому. Точеный профиль, осыная талия, ширина плеч, длина ног — и ни-

**Детализация лица выше всяких похвал! Что касается выражения, то уж очень этот тип какой-то... целеустремленный**







Если бы эволюция не завела динозавров в тупик, то получилось бы... Короче, вы поняли



Э-э-э... Тихо в лесу, только не спит... И нет, это не фотография

каких гарантий. Что называется “не родись красивой”... Нас, конечно же, убеждают. Но убедят ли?

Сажают не только картошку и режут не одни лишь огурцы: линии судеб нашего “полномочного представителя” и Самодержца Всея Тамриэля пересекутся как раз в точке доказательства сей нехитрой истины. За какие такие грехи упекли главгероя в подземелья императорского дворца, принципиально вынесено за скобки повествования. С чего заговорщикам вздумалось резать императора, можно разве что догадываться. Но смертельно раненный венценосец таки добредет до аварийного выхода, укрытого в одной камере с уткой-протагонистом, где и испустит дух на руках последнего, успев прежде выдать финальный квест: отыскать, вручить “Амулет Короля” и чтобы затворил “мраморные челюсти Oblivion”.

Вольному – воля. Тем более монаршая да еще посмертная. Вожделенная свобода встречает пренеприятнейшим сюрпризом: разверзлись врата Преисподней (или Обливiona, коли по-тамриэлевски), и, вместо праздничного фуршета, незваными гостями попадем на адский сабантуй. Словом, жизнь – дерьмо, а потому уходим в подвиги, и пусть чертям станет тошно! Ибо сами запросились...

Завязка вполне себе в духе. Из эзков в спасители отечества – практически, традиция. Нет, с предыдущими событиями никоим образом, хотя хронологически следуют почти сразу за. Обиделись? Да полноте, оно того не стоит. Зато какие лютят бальзамы на душу об игровом процессе! Не захлебнулась бы.

В первую очередь и самым кардинальным образом боевой режим. Опять же нет, real-time по-прежнему живее всех живых, причем относить не в памяти народной. Изменится система обчета попаданий и повреждений. На смену традиционной – родом из D&D – модели

х-у, где х и у – минимальные и максимальные значения вероятностного диапазона (угу, симулятор метания кубиков), по многочисленным просьбам консольной общественности, никак не желающей вникать во что-либо, сложнее таблицы умножения, придут настоящие воинские пляски. С выпадами, блоками, обманными движениями и уклонами. Результативность па ответственно ляжет на совесть наших рефлексов (запасайтесь, господа, геймпадами), ролевою же статистику разжалуют в ассистенты. Подсчитывать эффективность (например, количество нанесенного урона при атаке или блокированного при защите). И кстати, меня в личные враги напрасно. Я всего лишь скромный констататор фактов.

Второй жертвой перемен падет темп игры. Его категорически ускорят. “Долой многочасовые марш-броски по долинам и взгорьям, да здравствует общественный транспорт!” – примерно так, если коротко о сути. Катализаторами процесса вновь выступают приставочные элементы, откровенно недоумевающие, на кой сдался “файтинг” ландшафтный туризм. Однако ландшафты подметут и пропылесосят. На всякий случай. Чтобы не травил эстетик. А еще в Bethesda научились выращивать леса. Виртуальные, но аки живые. Фирменное “ноу-хау” учитывает даже количество осадков и характеристики почвы. Часом не планируют ли add-оном Predsedatel Kolhoza Tусооп? Было бы забавно...

Крайне страждут оживить мир. Во имя этого примерно тысяча NPC, вооружившись последним писком AI-моды системы Radiant, с утра до ночи с перерывами на сон, согласно мировоззрению и профессиональной подготовке, в сотрудничестве и не обязательно, по своим делам, не обращая внимания, следим мы за ними или нет. Кузнецы – кузнечить, солдаты – солдаты, враги – строить козни, все вместе

– создавать неповторимую игровую атмосферу. Всеобщий энтузиазм коснется и монстров, которые тоже переосмыслят и начнут грызть не только протагониста, но и все, что по зубам, когтям и языку. Да приплюсуйте к этой роскоши многообразие внутри- и межгильдийных отношений – и можно ставить временную точку. До той поры, когда проявятся иные украшения геймплея.

Для полного апофеоза клянутся одарить неповторимейшим The Elder Scrolls Construction Set. А ежели теперь попросите изложенное подытожить, то я отвечу честно со свойственным моей натуре оптимизмом: к чему в себе заранее лелеять бесплодного расстройства сорняки, коль все равно не в силах ни на что мы повлиять? Давайте лучше перекусим. Приятного вам аппетита.

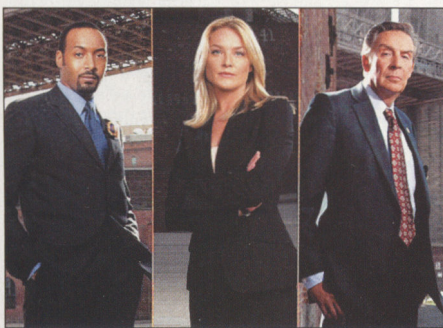
Н





# Сколько веревочке не виться - 3

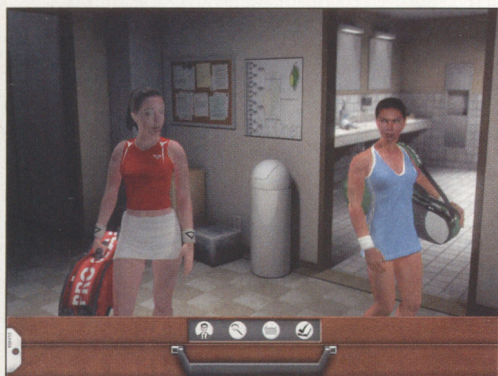
★ Жанр **Adventure** ★ Издатель **Vivendi Universal** ★ Разработчик **Legacy Interactive** ★ Рекомендуется **Pentium III 600 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (16 Mb)**  
★ Сайт [www.lawandordergame.com](http://www.lawandordergame.com)



Сериал *Law & Order* не слезает с телевизионных экранов уже четырнадцать сезонов подряд. Сколько за это время было раскрыто зубодробительных тайн, сколько негодяев сменило прописку на не столь отдаленные казенные дома, и не сосчитать. А за последние пару лет свою посильную лепту в копилку обеспечения всеобщего законопослушания внесла и компьютерная игра «по мотивам», с третьей частью которой мы сегодня познакомимся.

## Смерть фаворита

В L&O 3 нам предстоит раскрыть дело об убийстве известной украинской теннисистки Елены Кусаровой. Труп девушки был найден в подтрибунном помещении арены Флешинг Медоу накануне старта открытого чемпионата США по теннису. Естественно, что криминальному элементу удалось покинуть место преступле-



В царство свободы дорогу...



ния, практически не оставив улик, которые бы позволили полиции выйти на след. И правильно, раскрытие убийств по горячим следам, может, и прогрессивная метода с точки зрения сотрудников служб правопорядка, но в качестве основы для хорошей адвентюры никуда не годится. Хотя негодяй рано радуется. Сотрудники NYPD Ленни Бриско и Эд Грин проследят за тем, чтобы каждый получил по заслугам. Под нашим чутким руководством, разумеется.

Правда, ради справедливости стоит отметить, что в ходе расследования тандему сыщиков будет помогать целый штат госслужащих. Эксперты всех видов и мастей по первому зову раскопают тонны информации об интересующей нас улике, а сотрудники отдела наружного наблюдения установят слежку за кем угодно, будь это даже сам Патрик Макинрой (тренер сборной США по теннису).

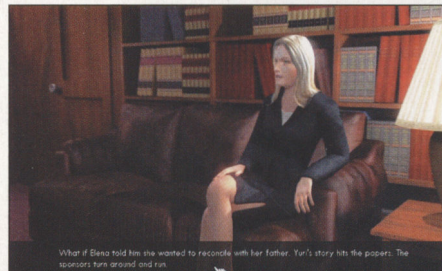
## Мертвый сезон для глухарей

Естественно, что при такой поддержке расследование будет медленно, но верно продвигаться вперед. Со временем совокупность найденных улик позволит полисменам получить ордер на обыск чьей-нибудь, особо подозрительной квартиры, чтобы найти там очередную порцию улик, на основании которых получить очередной ордер, и так далее по цепочке до победного конца. При столь оптимистичном течении событий у детективов даже остается время, чтобы хохмить по поводу и без (правда, до Следжа Хаммера и Дори Дороти им в плане юмора, как до Луны).

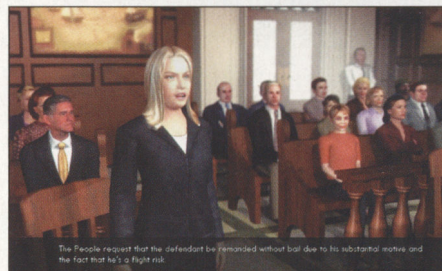
Но не думайте, что поимка преступника — это конечная цель L&O. Нет, арест потенциального претендента на роль убийцы — лишь переход к следующему этапу игры, судебному процессу. Здесь уже роль первой скрипки будет принадлежать блондинистой помощнице прокурора Серене Сауферлин, а Ленни и Эд займут свое место на подпевках, хотя им еще не раз придется в перерывах между заседаниями суда находить дополнительные доказательства вины подсудимого.

## Кто бы мог подумать

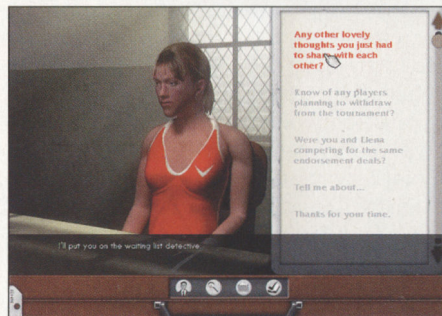
Несмотря на, казалось бы, столь интересные находки, геймплей нельзя назвать достоинством *Law & Order*. В силу излишней театрализованности всего происходящего, когда прекрасно осознаешь, что право на наши ошибки практически никак не лимитируется и не наказывается разработчиками, все



Если вы смотрели на этот скриншот больше пяти секунд, ждите обвинения в sexual harassment'e



Следствие показало, что подсудимый не сдал статью в срок, а поэтому обвинение требует применения высшей меры наказания!



эти выкрутасы — не что иное, как профанация реальной жизни (из серии «Брюс Уиллис на «Титанике»). Игру вытаскивает сюжет, который хорош не только как образец детективного расследования, но и представляет собой любопытную психологическую антиутопию, рассказ об оборотной стороне медали американской мечты. С момента смерти Елены начинается рушиться тот восхитительный хрустальный замок, который часто окружает богатых и знаменитых. А за обвалившимися стенами нашему взору предстает истинная цена успеха. Та грязь, до которой не додумаются даже журналисты из бульварной прессы. Метаморфоза достойная того, чтобы быть увиденной.

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
6.4	

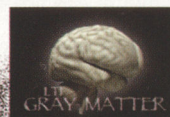


# TRUE CRIME

## STREETS OF LA™



**ACTIVISION**





# На распутье

Александр ВАСНЕВ

На какую-то ночь в нашем вечном бессмертье  
Мы вернемся с тобой в Атлантиду обратно.  
Где-то там под водой спит наш город старинный,  
В тишине первозданной он хранит наши тайны.  
Nautilus Pompilius. "Атлантида"

★ Жанр **Adventure** ★ Издатель **The Adventure Company** ★ Разработчик **Atlantis Interactive Entertainment**  
★ Рекомендуются **Pentium III 1 GHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)** ★ Сайт **www.atlantisrevolution.com**

Исходя из всей той информации, которая сопутствовала разработке приквела популярного в свое время, а ныне практически забытого сериала *Atlantis*, план ревью должен был быть примерно следующим. Вспомнить прошлое, в очередной раз упомянуть издательскую хватку *The Adventure Company*, коротко пройтись по всем point-and-click адвентюрам с видом от первого лица, которые эта компания выпустила в течение текущего года, и аргументировано объяснить, какое место в этом списке должна занять *Atlantis Evolution*. Но теперь, после выхода игры, которая, кажется, поставила основы самого непоколебимого жанра с ног на голову, становится ясно, что всем протокольным правилам не место на наших страницах.

## Шок - это по-нашему

Начало кажется обыденным и банальным. Привычный вид от первого лица, знакомые бэкграунды, неспешное течение игрового процесса, - все выдает в *Atlantis Evolution* очередную забаву для любителей медитативного геймплея. Первые ростки сомнения в верности предварительного диагноза начинают пробиваться в убаюканной вступлением душе, когда понимаешь, что в этой игре практически нет пазлов. А что есть, спросите вы? Мини-игры. Куча мини-игр: например, пинг-понг, двухмерный шутер и даже сам старичок Sokoban. Причем прохождение этих самых вставок является ключевым элементом, позволяя нам перескакивать на новый виток сюжетной линии,



но сделаны они так, что ощущение серьезности момента, квинтэссенции геймплея, просто-таки напрочь отсутствует. Например, хотите спасти деревню от карающего огня бога смерти? Чтобы осуществить задуманное, вам предстоит всего лишь выиграть соревнование по стрельбе из игрушечных катапульти. Создается даже такое ощущение, что герой от скуки просто достал из широких штанин карманную приставку а-ля GameBoy-тот-который-всегда-с-тобой, и, если бы на дворе был не 2004 год, такое объяснение являлось бы самым приемлемым.

Правда, помимо всей этой аркадной свистопляски, присутствует и традиционный поиск полезных предметов с последующим их применением. Но назвать такой процесс классическим язык не поворачивается. Ведь главная задача состоит не в том, чтобы найти способ решения проблем (он, как правило, очевиден), а отыскать очередной предмет в зарослях игровых локаций. При этом сие не есть банальный пиксельхантинг: почти все активные предметы лежат на самом видном месте, просто добраться до соответствующей локации не всегда просто. Это скорее можно назвать соревнованием по ориентированию на местности в виртуальных джунглях, чем головоломкой.

## Плыла, качалась лодочка

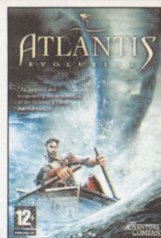
Но до джунглей еще надо дожить, а в начале игры мы встречаем главного героя, журналиста Кертиса Хьюитта, на палубе проржавевшей посудины "Лемурия", на которой он возвращается в Нью-Йорк из очередной командировки. Хотя после осмотра каюты коллеги



и прилегающих пространств возникают подозрения, что мы находимся в загаженном общественном туалете, замаскированном под корабль, - настолько ужасно окружающая нас виртуальность выглядит на экране монитора. И во всем этом житейском сумраке есть только два светлых момента: во-первых, компьютерные технологии, слава богу, не способны передавать игровые запахи; во-вторых, длится наше пребывание на этом корыте сравнительно недолго. Сюжетные пертурбации с небольшими гейм-плейными остановками переносят нас в мир под названием Atlantis.

Здесь первичный графический ужас сменяет более светлое, хотя и навевающее тоску своей унылостью чувство при виде окружающего нас однообразия заселенной части острова. Но вот Кертис, не имея на руках нужной регистрации, вынужден бежать из одной местной деревушки, так сказать, на волю, в пампасы. И тут нас ждет подлинный шок.

Первую минуту, раскрыв рот, смотришь на буйство красок. Подсознание начинает требовать высшего бала за графику, а чувство прекрасного - пристального изучения окружающей обстановки и пару дюжин скриншотов в придачу. Правда, поиграть в Жака Паганеля не дает суровый голос: мол, стой, а то стрелять буду. Оглядываемся, кругом никого. Но это ощущение обманчиво, через пару секунд включает скриптовый ролик, в котором местные полиция, возникшие прямо-таки



Не смотри на меня, ой, не надо, не надо...



Недобрый взгляд







Предпоследний день Помпеи



Перед вами эксклюзивный кадр из нового блокбастера "Мелкое серое озеро"

ниоткуда, убивают Кертиса. Следствием этого происшествия становится не печальный геймовер, а всего лишь банальный респаун на окраине леса. Наученный жизнью второй раз журналист, взяв руки в ноги, наплевав на красоты матери-природы, "бегом" по долинам и по взгорьям улепetyивает от наседающих на пятки скриптов. Вот, кажется, спасение - вход в пещеру, но тут нас уже ждет другая напасть: чернобыльские муравьи, а может, помесь краба с элиеном - точно определить их биологический вид помешала очередная смерть главного героя, на этот раз от укусов этих самых тварей. Но, чу, здесь, кажется, есть пазл, решение его - очевидно, но без дополнительного снаряжения - невозможно. Закон подлости подсказывает, что необходимые вещи находятся в самой удаленной точке от пещеры (насколько это возможно в условиях

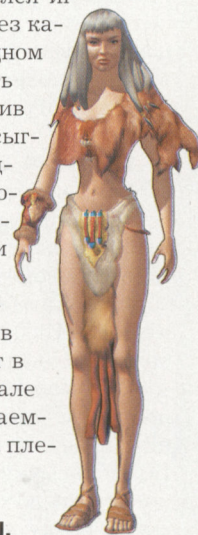


игры). Это приблизительно десятка два локаций в один конец (и не по прямой), а скриптовую смерть, кстати, никто не отменял. Спасибо неотловленным багам или, быть может, умыслу девелоперов: при респауне в случае очередной кончины у нас не отбирают ценные находки, и это немного смягчает все то нелицеприятное, что роится в глубинах сознания любителей неспешного изучения локаций с чашкой чая под рукой.

#### Хорошо хоть нам пулемет не дали

Вот и получается, что Atlantis - местами почти экшн, но даже это еще цветочки, ягодки созреют на космопорте. Никто, наверное, даже в самом кошмарном сне не мог представить себе игру жанра stealth, сделанную на движке point-and-click адвентюр. Казалось бы, это не совместимые в принципе понятия. Но разработчики, видимо, решили, что раз уж пошла такая пьянка, то почему бы и не попробовать претворить невозможное в реальность. И,

самое интересное, что у них это получилось. Конечно, без улыбки нельзя смотреть, как герой охаживает охранника сзади дубинкой по темечку и, пока сослуживцы приводят бедолагу в чувство, проскальзывает незамеченным на другую часть космопорта. Но в целом вариант получился играбельный, хотя и не без казусов. Например, в одном месте, чтобы обмануть секьюрити, надо, взвалив себе на плечо ящик, сыграть роль грузчика. Однако вероятность прокола довольно высока даже при использовании подобной маскировки, после чего героя в десятый (а может, уже и в сотый) раз отправляют в точку респауна в начале уровня, где мы оказываемся... вместе с ящиком на плече!



#### И все-таки, все-таки, все-таки...

Так что же есть такое Atlantis Evolution? Недоадвентюра с элементами экшна и кучей встроенных мини-игр? Скорей всего, нет. Правильней будет назвать ее интерактивным компьютерным мультфильмом. В пользу последнего утверждения говорит и просто-таки дикое количество встроенных роликов, скриптовых сцен, которые очень даже неплохи, а все эти разножанровые несуразницы просто не что иное, как способ заставить игрока почувствовать свою причастность к тем удивительным событиям, которые произошли с одним, как оказалось, не вполне обычным нью-йоркским журналистом. И под таким соусом Atlantis Evolution очень даже съедобна.

Н

#### Сауна, обнаженная девушка... А где же генеральный прокурор?



РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
6.5	



Анна ЦЕГЛОВА

# Таинственный Немо

Известно, как чувствительны воздушные шары ко всякому изменению нагрузки. Достаточно выбросить из корзины самый легкий предмет, чтобы шар тотчас же переместился по вертикали. Аэростат, плавающий в воздухе, ведет себя с математической точностью. Понятно поэтому, что, если облегчить его от значительной тяжести, он быстро и внезапно поднимется. Это и произошло в данном случае.

Жюль Верн. "Таинственный остров"

★ Жанр **Adventure** ★ Издатель **DreamCatcher, Game Factory Interactive** ★ Разработчик **Kheops Studio**  
★ Рекомендуются **Pentium 4 1 GHz, 128 Mb RAM** ★ Сайт **www.mysteriousislandgame.com**



Складывается впечатление, что некоторые разработчиков хлебом не корми - дай использовать в описании своего детища фразу "по мотивам произведений великого Жюль Верна". Книжки этого уважаемого писателя заслуживают высокой оценки и более чем достойны стать основой для хороших игр. Хороших и, что немало важно, непохожих друг на друга. Благо в книгах классика можно найти множество самых разных сюжетов.

Немногим меньше года назад наиболее галантные игроки успели проводить журналистку по имени Ариана из затерянного мира до кресла в прилетевшем за нею вертолете. Повторить этот путь предлагают создатели новой адвенчуры "по мотивам произведений великопленного Жюль Верна" Return to Mysterious Island.

## Как оно по правде было

Если верить книге "Таинственный остров", капитан Немо погиб в результате извержения вулкана. Вместе с самим островом и подводной лодкой "Наутилус". Так было у Жюль Верна. По мнению Kheops Studio, события развивались совершенно иначе.

Оказывается, Жюль Верн был личным знаком с капитаном и частенько с ним переписывался. В своих книгах Верн описывал его реальные похождения вплоть до того момента, когда морскому волку захотелось уединения и спокойной старости вдали от суеты человеческой цивилизации. Немо поселился на безлюдном острове, изолировав его от внешнего мира с помощью электрического купола. Он попросил Верна закончить повествование рас-

сказом о проснувшемся вулкане, что тот и сделал. Через какое-то время капитан умер своей смертью, но щит по-прежнему не позволял радарам засечь остров. Прошли сотни лет, и на этот клочок суши попадает Мина, одиночная мореплавательница, потерпевшая кораблекрушение.

## Мне решительно знаком ваш портрет

Так уж получилось, что Return to Mysterious Island очень похожа Journey to the Center of the Earth. Конечно, в отличие от Арианы, Мина - брюнетка, вместо ноутбука она оснащена навигационными часами со встроенной сотовой связью, универсальной энциклопедией и возможностью выхода в интернет, а ее главной целью является не подробнейшее исследование острова для репортажа, а проведение широкомасштабной разведки. Но даже вид от первого лица не заставит знакомого с "Путешествием к центру Земли" игрока сдерживать громогласное "Ага!", когда Мина окажется на пустынном пляже в неизвестно какой части света и непонятно на какой срок, залезет в подводную лодку или обнаружит, что батарейка в ее часах села.

При этом графика является сильнейшим козырем Return to Mysterious Island. Большую часть пейзажей острова можно использовать в качестве отличных "природных" обоев на рабочем столе.

Наука пока не в курсе дел, получился ли бы из Арианы заливхватский плотник. Из Мины получился. По острову бродит дух капитана Немо, который попросит похоронить его тело в месте "где суша встречается с морем"

(иными словами, старичку захотелось закопаться на пляже). Вооружившись гвоздями и досками, Мина сколотит аккуратенький гробик и проведет обряд погребения.

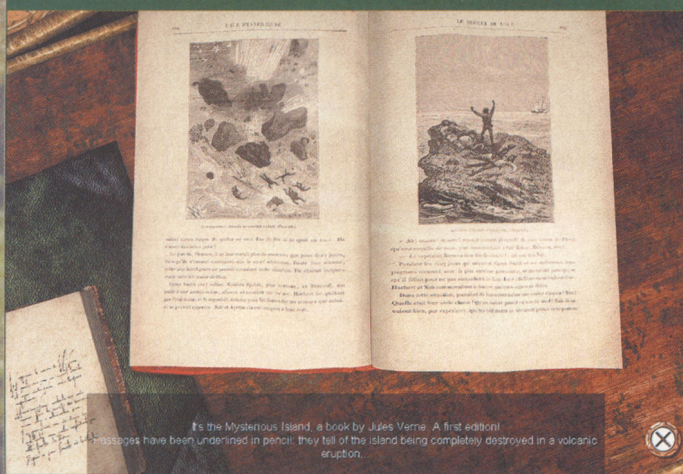
## Элегантная дамская сумочка

Разработчики подарили Мине инвентарь, которому большинство героев адвенчур могут только позавидовать. Комбинировать предметы получается множеством различных способов, в зависимости от которых она будет по-разному выполнять одни и те же задания. К примеру, зажечь костер можно с помощью зажигалки, полученной путем соединения кремния и лезвия, или воспользовавшись выбитой из телескопа линзой. Любой однажды собранный предмет можно разобрать обратно, но вовсе не в этом заключается прелесть. Наверняка вы сотни раз сталкивались с проблемой, когда места в инвентаре катастрофически не хватает. В гонке за реалистичностью разработчики редко разрешают героям носить с собой все, на что только падает взор игрока. Не хватит места в инвентаре, значит, герой будет очень медленно передвигаться, таща за собой какой-нибудь ничтожный ящик весом в пару центнеров, а то и вовсе откажется брать за него.

Играйте в Return to Mysterious Island, и вы узнаете, что девушки могут носить с собой пушечные ядра, корзины с ядовитыми змеями, тяжелые бочки, тюлени туши и разлагающиеся трупы дикообразов. Одновременно. И еще полно места останется.

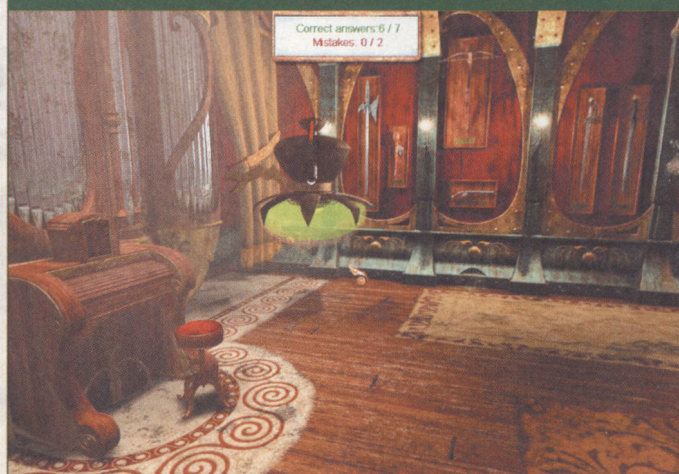
Согласно книге на острове обитает много-много диких обезьян. По большей части - противные и вредные су-

На рабочем столе капитана лежит первое издание "Таинственного острова" и письмо от благодарного Жюль Верна



It's the Mysterious Island, a book by Jules Verne. A first edition. Passages have been underlined in pencil: they tell of the island being completely destroyed in a volcanic eruption.

Летающая железяка пытается признать в Мине капитана Немо. И ведь признает







щества. То устраивают обстрел, то сбрасывают непосильным трудом установленную веревочную лестницу. Но стоит паре топориков, запущенных теми же приматами, ударить выносившую девушку по голове, как, вместо того, чтобы надавать тумаков очередной мартышке, Мина задабривает ее пирогами и алкогольными напитками. Что поделать, такая Мина добрая.

Одна из обезьян удостоится чести стать напарником героини. Джеб (названный так в честь Джупа - обезьянки из "Таинственного острова") станет Мине домашним животным, верным напарником, средством покорения высоких, а потому - недостижимых вершин.

### Занимательная химия

Для того чтобы отключить электромагнитное поле, не позволяющее приборам вычислять координаты острова, Мина должна пробраться в кабинет капитана Немо, расположенный на борту "Наутилуса". Найти подводную

лодку - это еще полпобеды, ведь многофункциональные часы девушки обесточены, а торгующие батарейками ларьки - страшный дефицит на таинственном острове. Но не забывайте, что перед вами игра "по мотивам", а в книгах есть ответы на все вопросы. В пещерных условиях, вооружившись серебряными монетами, сухими водорослями, древесным углем и парой склянок с химическими соединениями, Мина научит нас готовить батарейки и динамит в домашних условиях... оказывается, все очень просто!

После проведения химических экспериментов авторы игры резко отвлекают игрока от однотипных соединений разных веществ и беготни по острову. Чтобы пробраться на "Наутилус", Мина беспощадно отравит прожорливого монстра и уничтожит небольшой взвод летающих роботов. Роботов можно расстреливать из пушки и ружья, взрывать свежеприготовленным динамитом или коротить при по-

мощи воздушного змея и ближайшего столба с электрическими проводами.

Выполнив аркадные задания, Мина перейдет к блоку пазлов. Разработчики явно руководствовались принципом "у нас все по книге, в книге была подводная лодка, лодка называлась "Наутилус", капитана звали Немо, на острове развесим таблички с 1860 годом и не будем изобретать велосипед"; все логические задачи и механизмы держатся на трех китах: слове "Наутилус", литере N и числе 1860.

### По мотивам

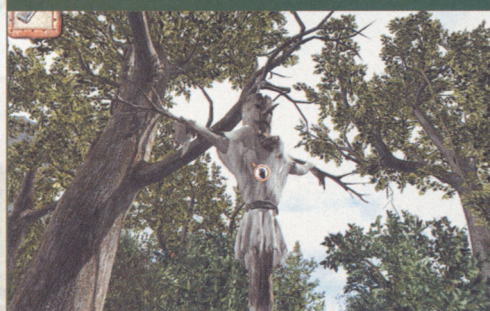
Остров и сопредельные территории изначально кажутся огромными. Но в самом скором времени, когда вы с Миной в десятый раз побежите к озеру за очередной порцией питьевой воды и кусочком глины, на пляж к костру или в гранитный дом Немо за селитрой, ориентироваться в локациях становится гораздо проще. Надоесть эта освещенность не успевает: основательное прохождение игры занимает не так много времени (основательность заключается в том, что вы совершите максимальное количество возможных в игре действий). За каждую находку или новый подход к решению задания начисляются очки. Такая система ориентирована, прежде всего, на многократное прохождение игры. Хотя сомневаюсь, что кому-то захочется проходить Return to Mysterious Island больше одного раза. Финальное задание полностью соответствует духу игры: имеется два возможных решения, оба - достаточно оригинальны, интересны и переплетаются с книгой Верна, заключительный же ролик - один и тот же.

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★☆☆
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ	★★★★★☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★☆☆
7.2	

Завидев оставленные в глине отпечатки здоровых лап, Мина говорит, что не хочет идти за тем, кто их оставил. Весьма правильное решение



### Буратино!



### Чу! Я слышу шум вертолета





Александр ВАСЧЕВ



# Враг государства

Если у вас паранойя, то это еще не значит, что за вами не следят.

Народная мудрость

★ Жанр Adventure ★ Издатель Digital Jesters, Акелла ★ Разработчик House of Tales ★ Рекомендуются Pentium 4 1.4 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)  
★ Сайт [www.momentofsilence.com](http://www.momentofsilence.com)

Испытание вторым альбомом, как принято считать, является самым сложным для любого музыкального коллектива. Подобное, наверное, с той или иной степенью уверенности можно утверждать и про разработчиков компьютерных игр. Особенно если девелоперы не продолжают стричь купоны за счет идей, заложенных в их первом проекте, каким бы удачным он ни был, а пытаются открыть для себя новые горизонты. И после знакомства с *The Moment of Silence* стоит признать, что ребята из *House of Tales* — создатели *Mystery of the Druids*, игры, изрядно нашумевшей в пору авантюрного безрыбья на рубеже веков — с честью выдержали это испытание.

## Любопытной Варваре...

Но забудьте про друидов и их кровавые тайны, теперь наш путь лежит в будущее, в 2044 год, где и развернулась новая драма, свидетелем которой нам посчастливилось стать. Когда сотрудники спецназа полиции производили по всем правилам арест онлайн-журналиста Грэхэма Освальда (с выломанной дверью, оружием наперевес и матом в придачу), вряд ли они могли предположить, что это, с их точки зрения вполне банальное событие, в скором времени изменит судьбу всего мира.

А все дело в том, что сосед бедняги, некто Питер Райт, движимый чувством понятного всем и каждому человеческого любопытства, оказался случайным свидетелем сцены ареста. Правда, вполне возможно, что наш герой и от-

несся бы к увиденному, как к бесплатному шоу, если бы не одно "но". Вернее даже два: супруга и малолетний сын мистера Освальда, которые пытались если не воспрепятствовать триумфальному шествию правосудия, то хотя бы узнать о причине столь нежданного визита. Эта пара до боли напомнила Питеру собственных жену и сына, которые за несколько недель до описываемых событий стали жертвой теракта на борту гражданского самолета. И, несмотря на все старания, забыть об этом ужасном событии ему так и не удавалось. Не помог и переезд на новую квартиру. А тут — на тебе, такой флэшбек. И естественно, что сразу после отъезда полицейских наш герой предложил свою посильную помощь семье арестованного журналиста.

А помощь, как ни странно, потребовалась. Дело в том, что в управлении полиции Нью-Йорка, Деборе Освальд заявили, что мужа ее никто арестовывал. Как такое может быть? Вот это, собственно мы и должны выяснить. И лишь поначалу все случившееся может показаться случайностью или ошибкой. Восстановление деталей последнего журналистского расследования, которым занимался Грэхэм Освальд, приоткроет завесу над такими тайнами, которые обычному человеку знать не полагается. Естественно, что желание засунуть свой нос туда, куда доступ разрешен только избранным, да и то по особому приглашению, не найдет понимания у государства. И вот тогда начнется самое интересное. Казалось бы, благополучный доселе мир с явными признаками

демократии, в одну секунду превратится в не знающую пощады тоталитарную машину...

## Все к лучшему в этом лучшем из миров

Правда, прежде чем события зайдут так далеко, Питеру придется поднапрячься, чтобы добыть те кусочки информации, которые превратят его из обычного гражданина во врага системы. И пока в этот начальный период Райт будет целиком и полностью отдавать свои силы расследованию, у нас появится прекрасная возможность тщательно ознакомиться с еще одной версией будущего человечества. Ведь, в конце концов, мы, в отличие от нашего героя, в этом мире гости. Но благодаря потрясающе харизматичным персонажам, которые встретятся на нашем пути, и обширной системе диалогов, к тому моменту, когда события примут угрожающий для жизни Питера оборот, мы будем ориентироваться в мире будущего не хуже главного героя.

В немалой степени способствуют пониманию атмосферы игры графика и звук. Все игровые локации поначалу изобилуют светлыми тонами, ведь обыватель должен думать, что он живет в прекраснейшем из миров. Даже трупы, каждый сантиметр которых являлся свидетелем доброй дюжины злодеяний, не создают у игрока чувства тоски или депрессии. Правда, ближе к концу игры, когда маски будут сброшены, на игровом пути встретятся и мрачные подземелья, и полицейские застенки с явным уклоном в сторону гестаповских казе-

Да, мы — мусора, злые мусора, хэй!



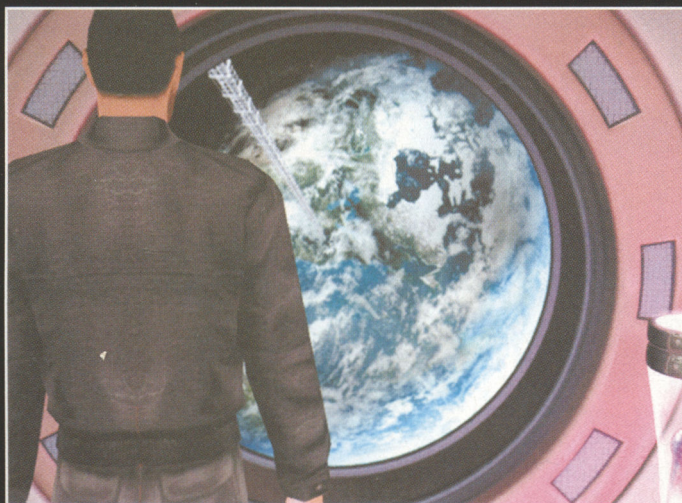
И запомните, наркоза не будет!



Ух, ты, парень! У тебя действительно такой большой!







Земля в иллюминаторе, Земля в иллюминаторе видна



Так у нас будущее! Тогда что тут делает этот динозавр с мотором!

матов. Но это случится лишь тогда, когда пути назад для Питера Райта уже не будет, и ни секундой раньше.

Другое дело - музыка, она тревожит с самого начала игры, блестяще передавая чувство напряжения и те подозрения, которые поселились в душе у Питера и которые нельзя развеять картинками обеспеченного быта.

Отдельно хочется поговорить о роликах. В них авторы отобрали самые динамичные и опасные для жизни героя моменты расследования. Поэтому ни в коем случае не пропускайте их, ведь именно они позволяют почувствовать себя зайцем на охоте, призом в которой - ваша жизнь.

### Пришла пора критиковать

The Moment of Silence - это жизненная история, а посему все те задачи, которые, так или иначе, ставятся перед игроком, обязаны иметь решения, напрямую вытекающие из законов окружающего нас реального мира. Поэтому здесь не должно быть пазлов в том понимании этого слова, которое в него вкладывается, например, в "мистоидах";

это должны быть, скажем так, жизненные задачи слегка увеличенной сложности (все-таки пытаемся проникнуть в суть государственных секретов). И в большинстве случаев разработчикам удается придерживаться такого подхода. Но, увы, не всегда. Порой девелоперы (скорее всего, неосознанно) отходят от этого основополагающего правила, и в такие моменты сразу же возникает чувство надуманности, нереальности происходящего. Например, когда в море рядом с якобы заброшенной платформой в Бермудском треугольнике, находишь очень кстати подвернувшуюся противокорабельную мину, понимаешь, что она могла там оказаться только благодаря буйству фантазии создателей игры и никак иначе. Или когда настраиваешь должным образом антенны в финальной части, расположение которых таково, что не то, что без пол-литры - без цистерны спирта и роты хромых чертей не разберешься. И это на секретном-то объекте, на котором все, казалось бы, должно быть просто и понятно! К счастью, такие моменты редки и потому не сильно портят картину в це-

лом, но, тем не менее, если исходить из правдоподобия происходящего, перед нами отнюдь не идеал.

Однако долго бросать камни в огород The Moment of Silence не хочется. При всех своих недочетах и поправках это все же очень хорошая, качественная адвенчура, которая должна занять достойное место в коллекции любого поклонника жанра. А некая недосказанность в финале позволяет нам надеяться на возможное продолжение знакомства с Питером Райтом. Но даже если разработчики из House of Tales решат оставить все как есть, чтобы ненароком не разрушить мистического очарования своей истории, мы в любом случае будем с нетерпением ждать их следующего проекта, какая бы тема в нем ни затрагивалась. И хочется верить, что он будет как минимум не хуже, чем The Moment of Silence...

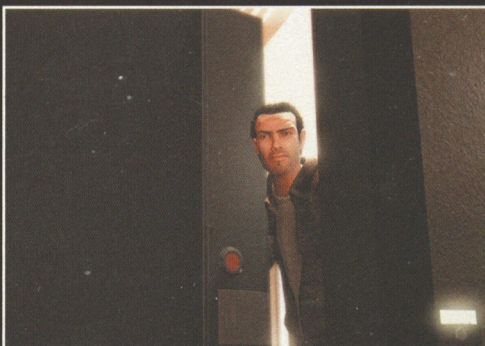
Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ	★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★
8.1	

Молодой человек, у меня все ходы записаны! По крайней мере, за последние пятьдесят лет уж точно!



Бедняга сгорел на работе







# Принеси БОЛЬ ближнему своему

*руководство к действию*

Ну так убейте кого-нибудь!...  
сериал SledgeHammer

Популярность игры в прогеймерских кругах моментально выросла, количество online-игроков увеличивается с каждым днем, анонсируются новые чемпионаты в различных странах. Польские разработчики из студии People Can Fly тоже не сидят, сложа руки. Они обещают, что с выходом дополнения Battle Out of Hell будет значительно улучшен, как графический, так и сетевой код. Но в любом случае, на сегодняшний день Painkiller - это оптимальный выбор для прогеймера и для всех тех, кто только собирается проверить свои силы на поприще киберспорта.

## Первичные навыки

Независимо от того, пылилась ли на ваших полках коробочка с заветной игрой, или она была приобретена совсем недавно, первоочередная задача - установить последний патч. Со старой версией вы не сможете играть на обновленных серверах в интернете (а таких подавляющее большинство). К тому же, с каждым новым патчем изменяется баланс, улучшается сетевой протокол, добавляются новые настройки и т.п. Скачать последнее обновление можно, например, на сайте [www.painkillergame.com](http://www.painkillergame.com). Сразу оговорюсь, что установка патча изменит надписи в игре на английские, поэтому далее я буду приводить соответствующие названия.

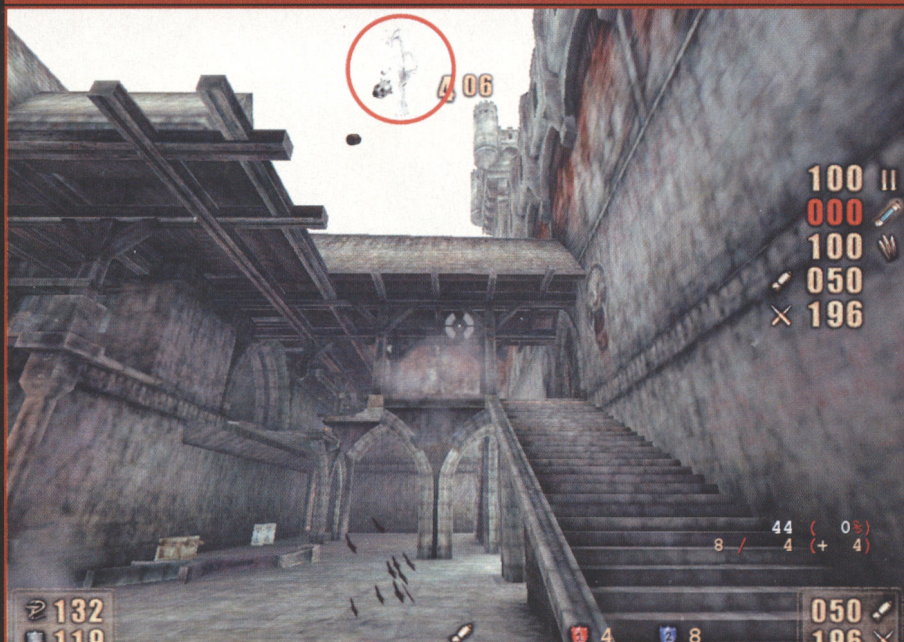
*Painkiller можно смело назвать игрой, рожденной дважды. По ее выходу большинство прогеймеров отнеслось к ней настороженно, тем более что практически совершенно отсутствовали соответствующие турниры. Все изменилось в тот день, когда CPL официально объявила Painkiller основной турнирной номинацией CPL World Tour 2005 с общим призовым фондом в \$1 млн.*

Следующий шаг - настройка управления (меню Options→Controls). Признаться, ни в одной игре мне не удалось сделать это быстрее, чем в Painkiller. Пять кнопок управления и пять кнопок оружия - практически все, что вам нужно. Скорее всего, вы играете на раскладке клавиатуры WSAD (по четырем кнопкам, отвечающим в игре за передвижение: W - вперед, S - назад, A - стрейф влево, D - стрейф вправо). Лично я предпочитаю TGFH. Но если вы вдруг почему-то играете на "стрелочках", то я настоятельно рекомендую перенести управление на буквенную часть клавиатуры. Установите кнопку для scoreboard ("табло счета", по умолчанию - Tab). Для прыжка желательно использовать пробел.

В Painkiller отсутствует точечное оружие (снайперская винтовка, railgun и т.п.), что позволяет выставить более высокую чувствительность мышки. Я рекомендую установить параметр sensitivity в диапазоне от 25 до 35, а значение для Smooth Mouse выбрать 2 или 3.

Во вкладке Advanced назначьте кнопки (такие, чтобы их использование во время игры было наиболее удобным для вас) для переключения на различные виды оружия: 1 - pain ("вертушка"), 2 - shotgun, 3 - stakegun ("кол"), 4 - rocket launcher ("рокет" - с ударением на "о"), 5 - electro ("шафт"). В скобках даны слен-

Не упускайте возможности добить с помощью кола подброшенного в воздух противника



1. Cyberathlete Professional League, то бишь Лига Профессиональных Кибератлетов, сайт организации проживает по адресу: [www.thecpl.com](http://www.thecpl.com).



говые названия: именно они наиболее распространены среди игроков. Последнее, что остается, - во вкладке Weapons убрать галочку pickup priority, чтобы отменить автоматическое переключение на только что поднятое оружие.

### Физика

Каждая игра имеет свои нюансы и особенности в передвижении, скорости, выстрелах, гравитации и во многих других важных параметрах, которые вам необходимо знать, чтобы играть на высоком уровне. Рассмотрим, какие сюрпризы приготовил для нас Painkiller.

Скорость - одним этим словом можно охарактеризовать всю игру. Передвижение здесь играет основную, первостепенную, ключевую роль, но даже так не выразить всю важность этого фактора. Казалось бы, стрельба - вот самый главный навык в любом шутере, но Painkiller меняет это правило. На первый взгляд, передвижение довольно примитивно. В игре нет приседания или ходьбы пешком, есть только бег. А если постоянно нажимать прыжок, то вы постепенно ускоряетесь, пока скорость не станет поистине колоссальной. Казалось бы, ничего сложного: просто бежим вперед, постоянно жмем "пробел" (или другую кнопку, на которую установлен прыжок) и "летим" по карте. Но все далеко не так просто, как это видится на первый взгляд.

Чтобы хорошо играть в Painkiller, вам необходимо научиться передвигаться по карте, не теряя скорость: не врезаться в углы, перелетать все неудобные проемы, моментально взбираться вверх по лестницам, научиться делать различные rocket jump'ы. И все - на уровне рефлексов. Первое, что потребует освоить, - это "распрыжка", простейшее передвижение, когда вы зажимаете кнопку вперед и ритмично прыгаете, постепенно ускоряясь. Замечу, что в это время air control (управление в воздухе) просто превосходен. Запросто можно поворачивать в любую сторону и даже моментально развернуться на 180 градусов.

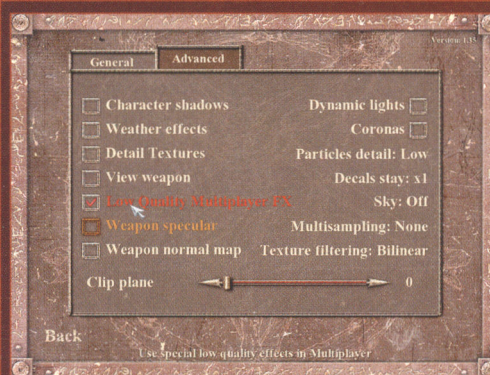
Второй этап: освоить прыжки со стрейфом. Выполняется так же, как и описанный выше элемент, но в сочетании нескольких кнопок (и их последовательного переключения). Например: "вперед-вправо" или "влево-назад".

Третий этап: научиться быстро менять направление, не теряя при этом скорость. Как это сделать? Все очень просто: если двигаетесь прямо, то следующий прыжок должен быть "вправо-вперед", далее "вправо-назад", а после просто "назад". И вот вы уже двигаетесь в противоположном направлении, не потеряв свою первоначальную скорость. Самое лучшее упражнение для тренировки навыка - описывать квадрат четырьмя прыжками.

Несколько полезных советов:

- для того чтобы не терять скорость на лестницах, поднимайтесь по ним по диагонали, желательно зажимая при этом клавишу стрейфа;

### Взгляд прогеймера



Very Low, Ultra Low, Off - любимые графические настройки профессиональных игроков. Отключайте все, что мешает вам сконцентрироваться или снижает производительность системы. Минимум эффектов и максимум FPS - таким должен быть ваш девиз. Зайдите в меню Options → Video и отключите или установите на минимум абсолютно все настройки. Во вкладке Advanced оставьте только одну галочку - напротив

Low Quality Multiplayer FX, специальной настройки для сетевой игры (появляется только после установки патча). Разрешение установите 640x480 или 800x600 (исходите из удобства и производительности вашего PC). Обычно для прогеймера минимально необходимые FPS равняются 100. Если среднее значение этого параметра ниже, то это сказывается на точности стрельбы. В настройках звука Options → Sound отключите музыку, громкость звуков установите на свое усмотрение. В Options → Hud параметр Head Bob должен равняться нулю. Остальные свойства (прицел, его цвет и т.п.) настройте по желанию.

- перед исполнением rocket jump'a вы можете двигаться в любом направлении, а уже после прыжка, за счет отличного управления в воздухе, развернуться и полететь в ту сторону, в которую вам надо;

- если вы хотите сделать невысокий rocket jump, то непосредственно перед тем, как выпустить ракету под ноги, отпустите кнопку "вперед".

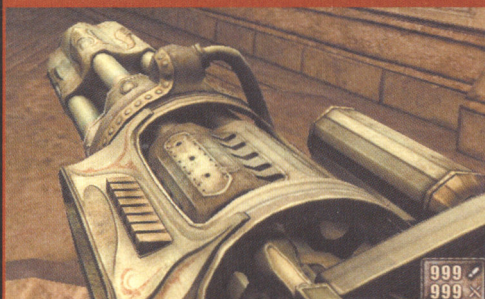
Теперь вам необходимы только тренировки и терпение, и со временем все получится. Отточенная техника передвижения дает огромное преимущество в этой игре, не упустите его!

### Как биться бугем?

Сетевой режим необычен во всех отношениях. Вы ошибаетесь, если думаете, что главенствующая роль передвижения - основное отличие Painkiller от других шутеров. Уверю вас, это не единственный сюрприз, который приготовили нам разработчики. В игре присутствует всего пять видов оружия, каждое из них имеет два или три вида стрельбы. Несмотря на такой скромный арсенал, половина режимов стрельбы и самих пушек бесполезна. Для сравнения: в Unreal Tournament 2004 в распоряжении игрока имеются более десятка видов оружия, каждое (!) из которых играет немаловажную роль.

Полагаю, что вы как минимум знакомы с представленным в игре арсеналом, поэтому не буду подробно расписывать каждый режим стрельбы и сразу перейду к более интересной теме - технике ведения боя в Painkiller. Заранее оговорюсь, что из-за отсутствия снайперского и ему подобного оружия бой на дальних дистанциях в игре отсутствует по определению, и в девяноста процентах случаев Rocket Launcher - оружие победы. Два режима стрельбы (ракетница и пулемет) делают его универсальным средством борьбы с противником. Однако и требования к стрельбе из него предельно высоки. Каждым выстрелом

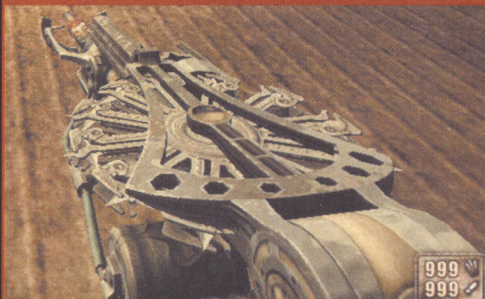
### Rocketlauncher



### Stakegun



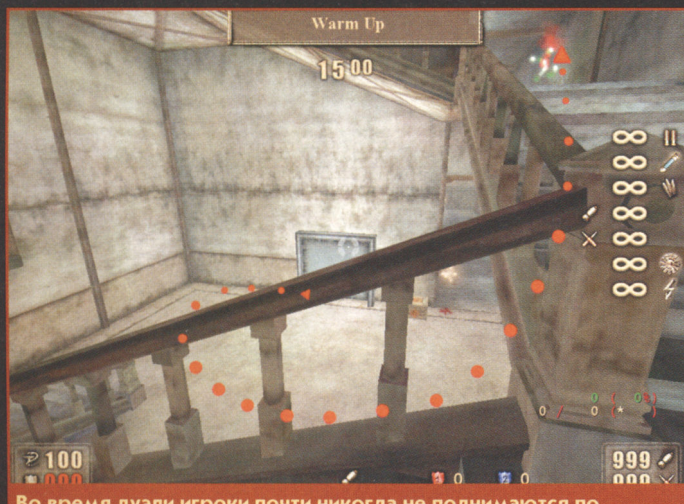
### Electrodriver



### Shotgun







Во время дуэли игроки почти никогда не поднимаются по длинным лестницам, а перелетают их с помощью rocket jump'ов, чтобы не терять скорость



Если выстрелить ракетой под ноги при входе в портал, то это позволит вылететь из него с максимальной скоростью и высотой

вы просто обязаны наносить противнику урон, а после нескольких ракет (в зависимости от уровня его брони) - добивать из пулемета (желательно, увеличив перед этим дистанцию). Так будет выглядеть половина ваших боев.

Вторая половина - это "кол" против ракетницы. Каждый раз после смерти доступны два оружия: stakegun и "вертушка". Последнее - абсолютно бесполезная вещь, а вот попавшие колья наносят урон более чем в 200 пунктов. Двух таких попаданий достаточно, чтобы умертвить противника с максимальными уровнями здоровья и брони. Нередки ситуации, когда только что убитый противник появляется у вас за спиной и сразу же попадает колом. После чего уже вы рождаетесь рядом и мстите точно таким же способом. В итоге происходит целая череда фрагов, вызывающая улыбку у зрителей и откровенное раздражение у самих игроков.

Однако таких ситуаций легко избежать. Если вы победили в очередной перестрелке, то первое, что необходимо сделать, - пустить ракету, кол или гранаты в ближайшую точку респава, т.е. туда, где может появиться противник. Этих точек на карте не так много, и вам необходимо их выявить и запомнить. Обычно в комнате находится одно или два таких места, и контрольные выстре-

лы по ним должны быть отработаны до автоматизма.

Профессиональные игроки всегда используют подобный прием, и в удачных случаях делают целые серии "халявных" фрагов. Чтобы избежать данной участи, никогда не возрождайтесь сразу же после смерти! У вас есть возможность не respawnиться до тех пор, пока вы не нажмете кнопку стрельбы или не истекнут 10 секунд с момента смерти. Всегда лучше подождать, пока противник простреляет ближние точки респава, и вернуться в игру уже после этого.

Словом, колья, ракеты и пулемет - вот ваш арсенал. Все просто и довольно примитивно, но требует максимального качества исполнения. Сочетания этих видов стрельбы приносит успех практически в любой ситуации.

Могу посоветовать еще несколько полезных приемов:

- когда вы подбросили противника в воздух ракетой под ноги, лучше всего добить его с помощью кола. Это более рискованно и немного сложнее, чем продолжать использовать rocket launcher, но значительно эффективнее. Выжить после связки "ракета + кол" практически невозможно; в тех случаях, когда смерть в перестрелке от следующей ракеты неизбежна, рискуйте и переключайтесь с ракетницы на колья. Зачастую

такой прием спасает в самых казалось бы безнадежных ситуациях. Даже если вы все равно умрете, это попадание значительно осложнит жизнь противнику.

Шафт присутствует далеко не на всех картах, но его наличие кардинально меняет баланс сил. В основном используется альтернативный режим, который значительно превосходит по урону пулемет и моментально сбивает противника скорость, - отличное оружие, как для погони, так и для защиты. Замечу также, что, используя шафт, вы должны следить за патронами. Дело в том, что после смерти из игрока выпадает вся амуниция. Уже через несколько минут тот, кто контролирует карту, имеет в своем распоряжении по 100 ракет, колов и т.д. Однако патроны для шафта заканчиваются слишком быстро, и это приносит в игру дополнительные тактические нюансы.

Против шафта противника следует бороться только этим же оружием. Лишь при непосредственном сближении можно попытаться использовать ракетницу и, в крайнем случае, "кол". Если вы знаете, что у врага попросту не хватит патронов, чтобы убить вас, - держите дистанцию, и победа неминуема. Хотя у шафта чаще используется альтернативный режим, не следует забывать и про "основной". Пускайте его в дело каждый

Использование гранат позволяет перекрыть узкие проходы или выходы с порталов



Поджидая оппонента, стоя на месте, вы даете ему возможность стащить броню прямо у вас из под носа и скрыться!







Убив в борьбе за броню оппонента, необходимо сразу же прострелять ближайшие точки респаунов. Если противник появится в них, то есть вероятность, что он умрет еще до того, как успеет до конца материализоваться



Brightskins - стандартная возможность для популярных сетевых FPS, позволяющая отображать противников на экране любым цветом, например, зеленым. В Painkiller появляется только после установки minmod

раз, когда дистанция становится слишком большой для луча.

Последнее достойное упоминания оружие - shotgun. В большинстве случаев он бесполезен, но подходит для того, чтобы добить полуживого противника. Попасть дробью значительно легче, чем колом, поэтому он особенно эффективен при стрельбе по быстро движущейся (летающей) цели.

### Передвижение в бою

Очень важен правильный выбор позиции. Одно из самых бесполезных занятий в Painkiller - поджидать противника за углом в надежде напасть со спины. Дело в том, что передвигаться в игре можно настолько быстро, что пущенная вслед ракета даже не успеет догнать вылетевшего из-за поворота игрока. Если вы наверняка знаете, каким маршрутом двигается противник, и хотите преградить ему в путь в неудобном для него месте, то ни в коем случае не делайте это в неподвижном состоянии! Необходимо выполнять тот самый "квадрат", о котором я писал выше. Даже несмотря на то, что вы поджидаете своего оппонента, старайтесь сохранять максимальную скорость. В противном случае вылетевший на второй космической противник выпустит по вам ракету и при желании момен-

тально скроется из виду. Непосредственно во время боя необходимо как можно дольше сохранять скорость и кружить вокруг противника. Остановка равносильна смерти.

### Дульная тактика

Большая часть необходимых в игре навыков (стрельба, передвижение, реакция...) отрабатываются до автоматизма путем многочисленных тренировок. Но существует еще один аспект, гораздо более сложный и объемный, совершенствоваться в котором можно почти бесконечно, - это стратегия ведения борьбы. Именно грамотно просчитанная игра в сочетании с импровизацией приводят к победам на чемпионатах.

Первое, с чего необходимо начать, - выучить время появления брони, оружия, абсолютно все точки респаунов на карте, выбрать для себя наиболее удобные маршруты и отработать все необходимые элементы передвижения. Дабы облегчить вам жизнь, сообщая, что броня появляется через 20 секунд, megahealth (100 пунктов здоровья) - через минуту, оружие - через 15 секунд (стандарт CPL). На данный момент в качестве дульных карт приняты DM\_Sacred, DM\_Psycho и DM\_Fallen2TE. Все они довольно компактные и изучить их не составит особого труда.

### DM\_Sacred

Наиболее популярная среди игроков карта. Ваш путь к победе лежит через полноценный контроль большой желтой брони и ежеминутного посещения комнаты с megahealth (как раз к ее респауну). Не пытайтесь поджидать противника у телепортов! Вылетевший на скорости оппонент, скорее всего, выиграет перестрелку. К тому же, часто используется прием, когда делается rocket jump еще до телепортации (обязательно научитесь выполнять это сами). Однако один из порталов, расположенный прямо напротив большой желтой брони, не позволяет сделать этот трюк, так как потолок над ним слишком низок. И эта точка очень удобна, чтобы караулить противника. Даже стоя на месте (один из редких случаев, когда это оправдано).

Хорошим решением будет бросить несколько гранат возле телепорта, пока вы ожидаете появления брони. Очень часто игроки стараются подкараулить выход из этого портала, стоя справа на лестнице. Чтобы бороться с этим, всегда используйте стрейф во время телепортации. Это позволит вылетать в правую или левую сторону, избегая моментального попадания ракеты.

Заметьте, что на этой карте с помощью одного портала можно очень быстро проверить почти все комнаты! Ис-

Первый режим стрельбы из шайбы наиболее эффективен на большом расстоянии - отличная возможность не дать противнику убежать



Не упускайте возможности подобрать "душу" противника, которая остается после его смерти, она придает дополнительные жизни







Стекло на DM\_Psycho не защищает от взрывов ракет. Зашедший за такую перегородку игрок оказывается в настоящей западне, получая урон от чужих ракет и не имея возможности отстреливаться. Используйте это и старайтесь не попадать в подобную ситуацию сами!

пользуйте это для прессинга противника после его смерти: подобный прием позволяет делать серии фрагов, однако не заигрывайтесь. Один попавший по вам кол может моментально лишить контроль над картой.

### DM\_Psycho

Крохотная, плохо сбалансированная и не слишком любимая игроками карта. Здесь можно отметить две основные стратегии. Первая заключается в том, чтобы всеми силами удерживать желтую броню, разрешая своему оппоненту делать при этом практически все, что угодно, и лишь раз в минуту отлучаться на борьбу за megahealth. Вторая - контролировать оружейные точки (rocket launcher'ы, лежащие фактически на одной прямой), пренебрегая при этом броней. В таком случае можно получить тотальное превосходство в среднем бою, а единственный шанс противника - попадание двумя колами подряд, что довольно проблематично. Наилучший вариант - комбинировать обе стратегии, иначе ваши действия на карте будут слишком предсказуемы для оппонента.

Если ваша задача - отобрать у противника контроль над картой, то я рекомендую действовать следующим образом:

- в первую очередь "стащить" один из rocket launcher'ов в тот момент, когда враг забирает броню;
- далее, взяв вторую имеющуюся броню на карте (она практически никогда не контролируется) и ожидать появления megahealth. Оппонент наверняка постарается побороться за нее, и это ваш шанс его остановить. Если же дополнительные 100 пунктов здоровья достаются вам без боя, то самое время подобрать большую броню.

### DM\_Fallen2TE

Эта карта является римейком стандартной DM\_Fallen2. Архитектура осталась прежней вплоть до последнего кирпичика, а вот расположение брони и оружия претерпело значительные изменения (скачать ее можно с сайта [www.pkeuro.com](http://www.pkeuro.com)). Сразу скажу, что это единственная дуэльная карта, на которой присутствует шафт, и данный фактор кардинально меняет приоритеты в игре. Вести бой без этого оружия почти невозможно.

Большая броня и megahealth расположены очень близко друг к другу, что облегчает контроль над картой. Выбить противника здесь очень тяжело, поэтому большое значение имеет первый фраз. Отмечу, что патроны для альтернативного режима шафта лежат прямо под броней, и по важности не уступают оной.

Немного математики: время появления оружия составляет 15 секунд. Подобрать шафт, игрок получает всего 30 зарядов. Если вы контролируете броню и megahealth, то достаточно находить противника на карте раз в полминуты и атаковать, - ему попросту не хватит 60 патронов, чтобы убить вас! Конечно, еще остаются колья и ракеты, поэтому необходимо держать противника на некотором расстоянии.

### Полезные советы

Никакая теория не заменит практики битв с другими игроками. Чтобы хорошо играть, необходимо много тренироваться. Осуществлять это можно двумя способами: по локальной сети (дома или в компьютерном клубе) или через интернет. Лучше всего использовать оба варианта.

Если вы наведались в компьютерный клуб с уже установленной игрой, то желательно прописать свой cd-key. В противном случае у вас не будет возможности играть на интернет-серверах. Делается это через меню Multiplayer→Player Settings, где вместо "\*\*\*\*\*" необходимо указать правильный ключ, после чего он вновь будет заменен звездочками. Перед уходом обязательно сотрите его!

Для поиска оппонентов в Сети используйте IRC. Скачать клиент можно, например, с [www.mirc.com](http://www.mirc.com). После чего необходимо подключиться через него к

серверам QuakeNet (например, [irc.quakenet.org](http://irc.quakenet.org)) и зайти на канал #painkiller.euro. Там вы всегда найдете несколько сотен (от новичков до настоящих профи) игроков, с радостью готовых провести очередную дуэль.

Для игры по локальной сети я настоятельно рекомендую создавать выделенный сервер. Для этого запустите Painkiller с параметром -dedicated. Строчка запуска будет выглядеть примерно так: C:\Games\Painkiller\Bin\Painkiller.exe -dedicated. После чего появится удобное меню, с помощью которого создать сервер не составит труда (для дуэлей используйте мод Team Deathmatch).

Один из лучших сайтов, посвященных Painkiller - [www.pkeuro.com](http://www.pkeuro.com). Здесь вы можете найти последние "демки" лучших игроков мира, их "конфиги", прочитать последние новости и узнать почти любую информацию, касающуюся игры.

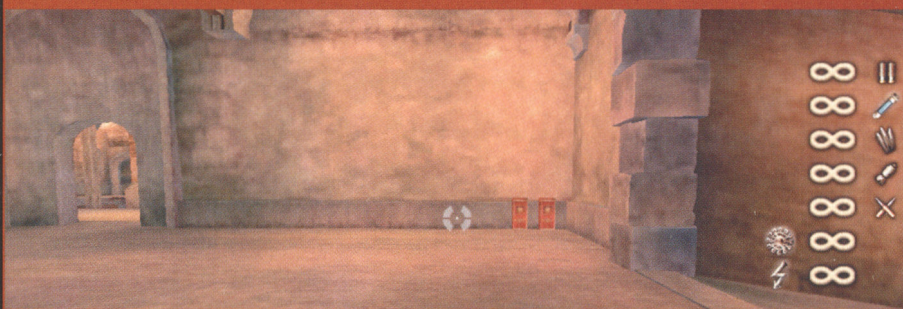
Очень полезной вещью является минимод, добавляющий на экран таймер (установив его, не нужно больше будет открывать таблицу счета, чтобы посмотреть, сколько времени осталось до конца матча) и некоторые другие параметры. Рекомендую к скачиванию. Последнюю версию всегда можно найти по адресу [yar.frayedminds.net/minimod](http://yar.frayedminds.net/minimod).

В заключение - о конфигурационном файле ("конфиге"). На чемпионатах запрещается открывать консоль и прописывать в ней что-либо (для избежания жульничества). Настраиваться можно только через игровые меню. Но не все полезные параметры правильно установлены по умолчанию. Для этого на турнирах используются заранее настроенные "конфиги". Вам остается только сменить графику и управление. Данный файл всегда можно найти на официальном сайте CPL (сейчас его можно скачать из раздела CPL Winter 2004 - [www.thecpl.com/winter2004/pkcfg.htm](http://www.thecpl.com/winter2004/pkcfg.htm)). Используйте его для создания выделенного сервера.

О том, как правильно играть в Painkiller или любой другой шутер, можно написать целую книгу, но я постарался дать вам наиболее необходимые сведения, которые будут полезны, как новичкам, так и уже поповавшим свои силы в киберспорте. Так что идите и убейте их там всех.

Н

Лучшее место для обороны и удержания счета на Fallen2TE. Справа противнику невыгодно атаковать из-за подъема, на котором полностью теряется скорость, а второй проход элементарно заблокировать с помощью шафта. Идеальная комната, если нужно продержаться еще немного, чтобы выиграть дуэль





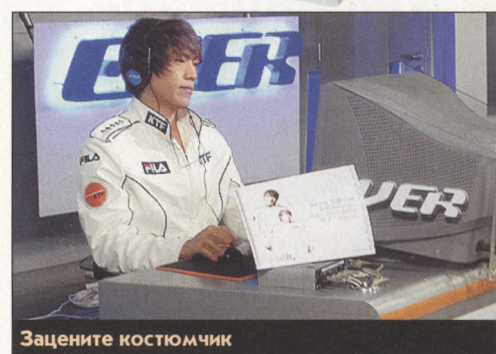
# Умоляю, гайте мне воды!

Как бы внимательно и тщательно вы не пытались уследить за действиями прогеймера в демонстрационной игре, часть важной информации неизбежно ускользает от понимания. Это не удивительно, ведь громадный опыт, наработанный в ходе длительных и интенсивных тренировок, сконцентрирован в формальные 15-20 минут дуэльного времени. Сложно уследить за теми действиями, которые предпринимает игрок, а правильно понять их причину без посторонней помощи практически невозможно.

Речь идет о двух знаменитых стратегиях от Blizzard: Star- и Warcraft. Запись игры Quake, UT, PK и других FPS происходит по другому принципу: вы видите именно то, что было у геймера во время матча на мониторе (хо-

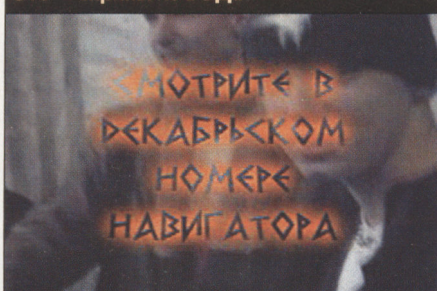
тя возможны графические изменения качества текстур, угла обзора и другие). В стратегиях при просмотре демки вы вольны наблюдать за любым кусочком игровой карты, но сказать, что именно делает игрок в данный момент времени, где находится его скрин, как он микрит в бою невозможно. В то же время, это необходимо для понимания всего игрового процесса. Если человек, который плохо разбирается в игре, захочет познакомиться с ней, посмотрев несколько риплеев, его, скорее всего, ждет разочарование. Зачастую непонимание принципов игры отталкивает новичков. Между тем, если смотреть на матч со стороны, - все окажется не таким уж и сложным.

С целью продвижения Starcraft'a в массы, в Корею - центре международного киберспорта, начали с большим успехом применять VOD (здесь имеет место не совсем корректное использование аббревиатуры VoD, Video on Demand, системы, позволяющей абоненту специализированных платных сервисов получать для просмотра в домашних условиях видеофильмы - прим.ред.). Самый простой пример ВОДа - видео, в котором фиксируется изображение непосредственно с монитора игрока - "от первого лица". Сделать это совсем не сложно и в домашних условиях при помощи программы видеозахвата



Зацените костюмчик

Это — скрины из ВОДа



("Grap", например). По сравнению с обычным риплеем, ВОДам присущи два существенных недостатка: громадный размер (примерно в 500 раз больше риплея) при более низком качестве получаемой картинке. Зато при использовании VOD видно, какие действия предпринимает прогеймер, насколько быстро и качественно ему удастся контролировать свои войска во время сражения.

На многочисленных корейских соревнованиях киберспортсменов снимают одновременно десяток камер: в результате запись матча становится более разнообразной и интересной. Кроме непосредственно видео из игры, мы можем лицезреть, например, киберспортсмена в стильной футуристической-космической одежде; нам периодически демонстрируют крупным планом его клавиатуру и мышь, а точнее то, как виртуозно прогеймер общается с ними.

Судя по количеству скачиваний первых ВОДов с российских киберспортивных сайтов ([progamer.ru](http://progamer.ru) и [cyberfight.ru](http://cyberfight.ru)), спрос на них очень высок и у нас. Единственная проблема для российских геймеров, большая часть которых пользуется модемами, заключается в больших размерах выложенных видеофайлов. Но для двухслойного DVD сотня мегабайт - совсем немного, поэтому мы позволили себе выложить на диск пару ВОДов. В них M19\*ripS и M19\*Miker играют на европейском сервере против топовых игроков. Кроме того, видео сопровождается синхронным комментарием игр в реальном времени, поэтому смотреть такой ролик будет еще интереснее и понятнее.

Приятного просмотра!

Н





# Особое мнение

## Кибердикарь в шкуре спортсмена

*We drink and fight and feast and die.  
As we were born to do.  
Balduvian tavern song*

Общезвестно, что два года назад киберспорт фактически был признан видом спорта. Но так ли это на самом деле? Может ли он полноценно претендовать на такое высокое звание? Чего не хватало увлечению компьютерными играми, чтобы гордо называться видом спорта? А если у киберспорта для этого все есть, тогда почему же сообщения о его официальном статусе всегда вызывают столько, если не недоумения, то, по крайней мере, удивления. Не рано ли толкать молодых кибердикарей, которые, по большому счету, и школу еще не успели закончить, в гущу событий насыщенной спортивной жизни страны? Выдержат ли их хрупкие, неопытные плечи груз такой ответственности? Судите сами. Для этого рассмотрим основную атрибутику, которая непременно сопровождает жизнь спортсмена во время его спортивной карьеры.

В спорте, как известно, основными фигурами являются спортсмен и тренер. А кто главный в киберспорте?



Репутация опережает его, то же делает и его оружие

**Спортсмен.** Присутствует, естественно, куда же без него. Конечно, он не в идеальной физической форме, но тоже неплох... Он так молод и неопытен, что ненадежно ступает по грешной земле. Но он уверен в себе. Его рука тверда, клики четки и быстры, разум чист, реакция молниеносна. Он — томагавк на тропе войны, он создан, чтобы побеждать, он — человек будущего, ускользающий от настоящего через лазейки киберпространства.



Хороший стратег использует возможности. Великий стратег сам создает их

**Тренер.** Отсутствует. Спортсмен — сам себе тренер. Демократично, не правда ли? Однако постоянно ощущается не только нехватка твердой руки, которая бы повышала спортивную дисциплину, но и отсутствие элементарной раскрутки. Мало того, что день прогеймера наполнен всякой жизненно важной обязателькой... Если спортсмен будет заниматься еще и собственным промоушеном, то где же брать время на тренировки? Но, с другой стороны, откуда взяться квалифицированному тренерскому составу в таком молодом виде спорта? Стоит ли верить поговорке о том, что на безрыбье и рак — рыба?..

Чего только не придумают, чтобы сохранить бесценное здоровье спортсмена, поддержать его идеальную физическую форму... Выход тут один: ограничения, ограничения и еще раз ограничения. Так ли дела обстоят в киберспорте?

**Спортивный режим.** Основная особенность — его отсутствие. Посудите сами:

14.00-15.00 — подъем  
15.00 — ужин

Только самые холодные сердца и сильные желудки могут выстоять против этого



16.00 — тренировки

22.00 — второй ужин, совмещенный с тренировками. Еще одна инновация. Видели ли вы, чтобы спортсмен принимал пищу рядом со спортивным снарядом, да еще и во время тренировок? Представьте себе футболиста, бегущего рядом с мячом и жующего бутерброд, или гимнастку, вдохновенно размахивающую лентой, и попутно прихлебывающую колу. Вряд ли... А вот геймера, энергично двигающего мышкой, напряженно смотрящего в монитор, жующего и периодически прикладывающегося к бутылке пива, представить себе легче простого...

03.00 — отбой (в лучшем случае)

Естественно, такой режим возможен только для тех, кто не учится или не работает, у кого выходные или каникулы. В противном случае приходится идти на компромисс с жизнью и делать перерывы в безумной бесконечности игры, посещая учебные учреждения или работу.

**Спортивное питание.** Самое универсальное — сплошной допинг. Первый ужин — баночка колы, второй ужин — пиво и чипсы.

**Личный массажист.** Как ни странно, бывает и такое. Как правило, это подружка или жена, которые, нетерпеливо теребя за плечо, интересуются, скоро ли закончится игра.

Всю карьеру спортсмена сопровождают предметы, необходимые для создания его имиджа, для проведения тренировок и соревнований. Нужны ли такие предметы прогеймеру?



Дайте мне кусок стали, и я доставлю его в сердца моих врагов

**Спортивный снаряд.** Вряд ли в другом виде спорта можно увидеть к нему столь же трепетное отношение. Клавиатура, наушники и, конечно же, мышка — основной набор прогеймера. Это не просто спортивные предметы, это соратники. Прогеймер никогда не



будет работать с тем снарядами, с которым у него не сложились отношения. У каждого есть своя любимая модель мышки, излюбленный дизайн наушников или клавиатуры, которые сопровождают его и на тренировках, и на чемпионатах. Редки случаи, когда тренировки проходят с одной мышкой, а на чемпионатах используется совсем другая модель. Забыть дома любимые предметы – все равно, что остаться без поддержки верных и самых близких друзей. Вообразите себе олимпийца, который наотрез отказывается подходить к брускам на том основании, что тот снаряд, на котором он постоянно тренировался, остался в родном спортзале. Нонсенс, но в киберспорте дела обстоят примерно так.



**Спортивная форма.** В Корее спортивные костюмы прогеймеров похожи на космические скафандры, украшенные эмблемой спонсора. Чаще это все-таки просто бейсболка и майка с логотипами спонсоров. Единой же обязательной формы пока не существует. Да и зачем, если все действия спортсмена оцениваются по тому, что происходит на экране монитора.

*Ни для кого не секрет, что именно спорт, подобно заботливой квочке, под своим крылом может собрать людей самых разных профессий, менталитетов, социальных статусов и возрастов. Причем, цели у таких альянсов самые разнообразные...*

**Спортивная элита.** Малочисленна и очень ценна. Пополняется неуверенно, медленно, а редуют ее ряды довольно стремительно. Проблема заключается в том, что, достигнув определенных успехов в одной игре, спортсмены иногда теряют интерес к ней

**Их строй настолько тесен, что даже мышь не проскользнет**



надолго или навсегда. Другие же обращают свой взор к более серьезным жизненным проблемам, обзаваются семьями.

**Спортивные команды.** Многим кажется, что уход от реальности, который непременно сопровождает игру, делает из прогеймеров одиночек, которые привыкли полагаться только на себя. Но есть разновидности этого спорта, где присутствует только командная игра. И геймерам, играющим в командах, не чуждо чувство партнера, в игре их ощущается слаженность, появляющаяся в результате продолжительных совместных тренировок.

**Фаны.** Нас много, имя нам – легион. Ни один вид спорта не может похвастаться таким огромным количеством поклонников – компьютерные игры привлекают почти всех. Они менее буйные, чем фанаты других видов спорта, но надеемся, что более постоянные. Это, как правило, одиночки, не объединяющиеся в фанклубы. Но их любовь стоит дорогого, так как это не просто болельщики, а еще и заядлые игроки. И каждая игра им понятна, ими прочувствована.

Естественно, что конечной целью любой работы над собой является возможность показать себя. Для любого спортсмена это, конечно же, чемпионаты, через которые информация о достижениях и успехах становится известна широкой общественности (пресса работает!). Помните навязчивую мечту знаменитого попугая Кеши: "Обо мне еще узнают, обо мне заговорят", которая едва не привела его к гибели? Она есть у каждого спортсмена, она сопровождает его каждую тренировку... И когда уже нет сил и терпения продолжать бороться за звание великого спортсмена, она, как кислородные пузырьки, выталкивает тебя с глубины на пове-

рхность воды и дает возможность сделать спасительный глоток воздуха, чтобы продолжать жить... Где же киберспортсмен имеет возможность продемонстрировать венец всех своих усилий?

**Чемпионаты.** Соревнования самых разных масштабов. Межклубные, городские, областные, региональные, всероссийские, международные... К сожалению, этот вид спорта еще не вошел в Олимпийские игры... Но еще не вечер.



**Ни в одной из твоих книжек по истории ничего не сказано обо мне! Теперь будет сказано**

**Трансляция матчей.** Свежайшая информация на сайтах, демки, несколько журналов, освещающих жизнь киберэпохи. Конечно, этого мало, чтобы громко заявить всем, что киберспорт есть, что он важен и интересен...

У прогеймерства определенно есть все задатки для того, чтобы развиваться в качестве полноценного вида спорта. Но все зависит от самих спортсменов, и только от них. Лишь их серьезное, или не очень, отношение решит судьбу киберспорта. Покажите себя, покажите миру, что вы можете быть серьезным спортивным сообществом, и тогда можно будет уверенно и реально говорить о рождении нового вида спорта.

Н



# Цена ясновидения

If you don't like the system, change it, don't just complain.

**В каждом человеке живут и уживаются самые разные и, порой, противоречивые характеры. Добряк и злодей, смельчак и трус... Их множество, но сейчас особенно интересен лишь один: тот, что есть в любом из нас. Это диссидент - личность неординарная, спорная. Большую часть времени он наблюдает за нами со стороны и проявляет себя лишь в том случае, когда навязанные "правила" жизни начинают уж слишком нас угнетать. Вдруг появляется острое желание обойти недоброжелательную систему и играть по своим, более подходящим правилам. И тогда бьются вдребезги стекла, на стенах появляются нецензурные надписи или начинаются революции. Страшно даже предположить, что способен сотворить этот тип...**

## Заметка диссидента



В ранних версиях программы использование противником Map-hack'a можно было вычислить с помощью риплея. Если неприятель выделял ваши юниты, строения, которые он не мог разглядеть в тумане войны, то при просмотре партии на таких целях появлялась пунктирная рамка.

## Crack me if you can

Геймеры, быть может, даже лучше других понимают, что значит "играть по правилам", но еще лучше они знают, что значит их нарушать. В старых играх, где коды еще не были предусмотрены в качестве игровой составляющей, бунт диссидента завершался победой только в результате изменения save-файлов в шестнадцатеричном редакторе. Или преобразования при помощи специальных программ значений переменных, хранящихся в оперативной памяти. Или каким-нибудь другим хитроумным способом.

Как же это было давно... Сегодня разработчики окончательно осознали необходимость читов как средства, способного продлить жизнь игры.

## Снова о Warcraft? Нем!

### Только не это!

Расслабьтесь. О привычном Warcraft'e здесь будет сказано очень мало: сейчас нам интересна его обратная сторона. Одиночный режим полон "кодов-читов", скрытых миссий, артефактов и персонажей. В общем, полный джентльменский набор. Другое дело - игры по сети и ladder-игры на Battle.net. Рейтинг определяет 32 фаворита, которые по завершении сезона

## Заметка диссидента



Мы не можем просто так выложить на наш диск Maphack. Это нелегальная программа; сайты, на которых ее размещают, быстро закрываются, найти в интернете ее сложно... Хотя она была бы очень кстати. Надеемся, что теперь понятно, почему мы не решились не выложить ее на наш диск в отдельном каталоге?

## Заметка диссидента

Если вам в рейтинговой игре встретился хакер, будьте уверены, что где-то через месяц в результате следующей массовой чистки его эккаунт будет обнулен, а соответствующий ключ забанен. Суетиться, отправляя гневные письма на hacks@blizzard.com с вложенными демками-доказательствами хака не стоит. Blizzard исправно банит даже тех, кто всего несколько раз использовал хака. Похоже, существует автоматическая система обнаружения хака.

сражаются за крупные денежные призы. Кроме того, высокое место в рейтинге зачастую дает возможность попасть в престижный клан с заработной платой. Поэтому принципиально важно, чтобы правила игры были одинаковыми для всех. Чувствуете ограничение? Вот и становится понятным, откуда у еще одного неутомимого диссидента возникло желание в очередной раз обмануть систему.

## И как оно работает?



После начала игры по сети вся информация о местонахождении и действиях противника поступает на компьютер игрока с сервера-хоста. Где хранится информация на нашем компьютере, не столь важно. Главное, что при помощи специальной программы мы можем получить к ней доступ. Сразу после активации Maphack рассеивает туман войны.

Maphack стал популярным сразу же после появления. Стало традицией аккуратно после выхода очередного официального патча выпускать его обновленную версию. И хотя компания Blizzard периодически проводит чистки, в ходе которых обнуляет несколько десятков тысяч эккаунтов и банит тысячи CD-key'ев, читеров меньше не становится.

Каково это - быть хакером? Портит ли игра с хаком скилл игрока? Может ли такое жульничество быть полезным? За ответами мы отправились в Battle.net, предварительно разыскав заветную программу.



Открытая карта и кусочек из чата с коммуникабельным противником

## Подготовка

Заранее попрощавшись с ценными лицензионными ключами от Reign of Chaos и The Frozen Throne, создаем новый эккаунт. Сперва было решено назваться гордо и даже несколько пафосно Hacker'ом, но, как можно было догадаться, пользователь с таким неоригинальным ником уже существует. Через некоторое время появился rekcaH. При должном внимании противник догадается, что против него играет хакер.

## Заметка диссидента

Один CD-key долгое время оценивался в \$20-25 для Reign of Chaos (ROC) плюс столько же надо было отдать за The Frozen Throne (TFT) - банят сразу оба ключа. Дороговато для возможности пожульничать на протяжении одного месяца. Правда, российские игроки все еще могут покупать удешевленную (но не менее официальную) jewel-версию стоимостью всего \$3-4.





При просмотре лицензионного соглашения (его нужно проскролить до самого конца) мелькнуло слово hack:

*"You are entitled to use Battle.net for your own personal use, but you shall not be entitled to use any software to modify Battle.net to change game play including cheats and/or hacks..."*

*...Blizzard may on its opinion and without notice you: temporary suspend your access to Battle.net... or disabling CD-KEYS"*

### На диске

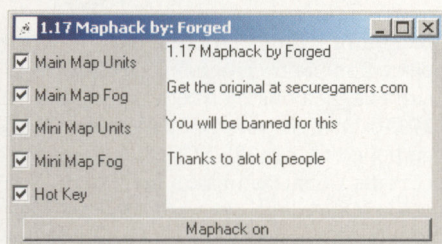


На диске вы найдете несколько наиболее интересных игр с хаком на европейском сервере.

На секунду (и совсем не к месту) просыпается совесть, но мышшь привычно, как бы сама по себе, щелкает на "Agree".

### Mercy? Mercy is for the playground, not the battleground!

Находим игру, начинаем, как обычно, с закрытой картой. Отправляем Светлячков в шахту, строим Колодец и Алтарь. Alt-Tab - Maphack, решительно жмем на ON - Alt-Tab.



Туман войны рассеялся, карта разведана. Полностью.

Усмешка на лице: "А я тебя вижу!" Открыто все: где отреспавнился супостат, что и как строится на базе, какой герой, какие юниты и в каком количестве. Вся карта открыта – все карты на руках. Голову переполняют самые разные мысли: теперь враг не сможет выиграть только потому, что поставит где-то второстепенную базу,

### Заметка диссидента

Один из самых сильных и титулованных российских игроков vWeb\* Deadman весь ROC играл с Maphack. Перейдя на TFT, он постепенно отошел от нечестной игры. Сейчас играет без хака.



### Заметка диссидента

Если посчитать, сколько копий игры Blizzard реализовывает дополнительно, баня CD-key'и за использование МН, то выйдет весьма круглая сумма. По финансовым соображениям им совсем не выгодно полностью ликвидировать возможность использования хака в своей игре.



а я ее не замечаю вовремя, теперь он не удивит меня отрядом горгулий вместо предполагаемых гулей (да, я – ламер), или что теперь поймать на прокачке враг не сможет, а я – сколько угодно, или... Вдруг начинаю понимать, что перечисляю все основные причины поражений...

Периодически, но все реже и реже накачивались позитивные эмоции по поводу тотального превосходства в разведке над противником. Они регулярно чередовались с укорами совести, правда, все более тихими.

Со временем было сыграно чуть больше сотни игр. Параллельно рождались мысли и выводы об этом небольшом экскурсе в мир Maphack'a. Сто партий были самыми разными. В некоторых мы откровенно жульничали, злоупотребляли преимуществом, в некоторых старались лишь изредка заглядывать к противнику.

### Что дал хак

#### Плюсы:

✓ расширил представление о действиях противника. Теперь, глядя на закрытую карту, можно с высокой долей уверенности сказать, где армия врага и чем она занята. Через некоторое время все ваши действия воспри-

### Заметка диссидента

Если при игре на Battle.net изменить в оперативной памяти значение некоторых параметров (золото, например), то вас непременно разведилят. Проверено.

### Заметка диссидента

За все это время меня назвали хакером только в двух-трех партиях: в большинстве случаев оппонент не догадывался о том, что я жульничал. Хотя до использования хака меня обзывали таковым примерно каждую четвертую игру. Странно, не правда ли?

нимаются в неразрывной связи с тем, что делает оппонент;

✓ если враг может быть где-то неподалеку, всегда при зачистке нейтральных монстров выставляем посты, чтобы противник не зашел с тыла;

✓ появились данные, когда и при каких обстоятельствах враг предпочитает ставить нычку;

✓ не надо пересматривать риплеи: причины поражения и так прекрасно видны в самой игре.

### Минус:

✓ Читерская игра расслабляет: не надо делать регулярную разведку. Главный принцип, которому нужно следовать, играя с мaphackом: "Не делай того, чего не смог бы сделать без МН".

✓ Самый яркий пример злоупотребления: ходить по пятам за противником и ждать, когда он нападет на нейтральных монстров.

Субботним вечером, доигрывая очередную игру с хаком, вдруг вспомнил, что утром стартует крупный питерский турнир в "Арктике", на котором пользоваться МХ, увы, запрещено. Равно как и на всех остальных турнирах. Отличная проверка того, насколько портит игра с хаком скилл игрока и какие возможности открывает взамен.

**H**





# Железный поток

## Два USB по цене одного



Компания Xmultiple выпустила FlashPoint Pen Drive - новый флеш-накопитель с объемом памяти в 512 Мб. Основным отличием данного устройства является USB-вход. Он позволяет копировать информацию с любого другого флеш-носителя (с интерфейсом USB), просто подключив его к FlashPoint и нажав на кнопку копирования. Все перенесенные данные будут сохранены в специальной папке. Также, информацию можно будет напрямую, минуя компьютер, переписать с фотоаппаратов, видеокамер, сканнеров и т.п. При этом цена на устройство вполне приемлема - всего \$95.99. - Д.К.

## Главное теперь - не утонуть



Компания Finis выпустила в продажу подводный MP3-плеер. Данная модель избавилась от такой проблемы, присущей аналогичным разработкам, как искажение звука в воде. Для этого была применена технология передачи звука через кость, используя вибрацию. Наушники крепятся на резинке очков (поставляемых в комплекте) и прижимаются к скулам, через которые звук передается непосредственно в среднее ухо. Сам плеер имеет встроенные 128 Мб памяти, интерфейс USB 2.0, а также функцию Bass Boost. Стоимость устройства составляет свыше \$200. - Д.К.

## Мини-звук



Компания Miglia Technology выпустила необычную внешнюю звуковую карту Harmony Express. Устройство выполнено в виде флеш-носителя размером 70x24x13 мм. К компьютеру карточка подключается посредством USB 2.0-интерфейса, есть только один выход в виде "джек"-разъема и микрофонный моно-вход. Но самое интересное состоит в том, что, несмотря на свои размеры, Harmony Express поддерживает звук формата 5.1. На данный момент производство Miglia Technology можно приобрести по цене \$59.99. - Д.К.

## NVIDIA + Intel

Компании NVIDIA и Intel подписали долгосрочный контракт, по которому эти два гиганта на рынке компьютерных технологий займутся выпуском совместной продукции, т.е. NVIDIA сможет использовать в своих чипсетах технологию Front Side Bus. Данная разработка позволит повысить производительность чипов NVIDIA nForce при использовании платформ на основе Intel. До этого они создавались только под процессоры от AMD. - Д.К.



## Новые винчестеры от Maxtor

Компания Maxtor сообщила о выпуске новых жестких дисков Atlas 10K V и Atlas 15K II. Первый тип носителей обладает скоростью вращения шпинделя в 10000 об/мин и максимальной скоростью передачи данных 89 мб/сек., их емкость составляет 73, 147 или 300 Gb. Вторая модель (Atlas 15K II) имеет следующие технические характеристики: скорость вращения - 15000 об/мин, скорость передачи данных - 98 мб/сек., выпускается она с емкостью 36,73 или 147 Gb. Оба устройства работают с интерфейсом Ultra320 SCSI. Также, винчестеры поддерживают новую технологию MaxAdapt, позволяющую изменять режим работы в зависимости от загруженности. Минимальный срок работы Atlas 10K V и Atlas 15K II составляет 1,4 млн. часов. О ценах на них пока ничего не известно. - Д.К.

## САНРАЙЗ-ПРО - все под одной крышей

В открывшемся летом компьютерном гипермаркете САНРАЙЗ-ПРО (в торговом комплексе "Станколит", ст. метро "Савеловская") применяется не-





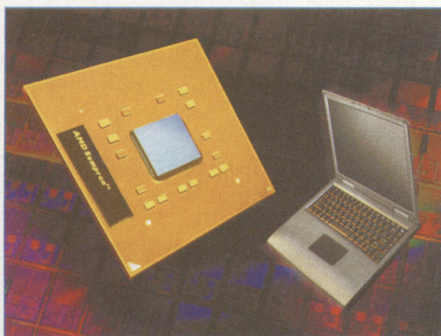
стандартная форма обслуживания клиентов. Все покупки осуществляются в специальном зале, в котором установлено множество терминалов. Покупатель получает выбранный товар уже через десять минут после оплаты.

Из приобретенных комплектующих, что называется "не отходя от кассы", сотрудники магазина могут собрать компьютер, на что уйдет не более четверти часа. Желаящие могут потратить еще полчаса на тестирование PC, оценить совместимость и работоспособность его основных узлов (суммарная стоимость этих услуг - \$10).

В зале самообслуживания также продаются мышки, коврики и другие аксессуары. В наличии требуемого товара можно заранее убедиться на сайте [www.pro.sunrise.ru](http://www.pro.sunrise.ru). Там же есть схема проезда. Еще одна приятная особенность: бесплатная доставка крупногабаритных покупок по Москве и ближайшему Подмосковью.

Компьютерный гипермаркет САН-РАЙЗ-ПРО входит в торговую сеть Sunrise, которой в этом году исполнилось 12 лет. - А.С.

### Мобильные процессоры



Компания AMD сообщила о выпуске новой линейки процессоров для ноутбуков под названием Mobile AMD Sempron 3000+. Новая модель поддерживает технологию AMD PowerNow!, позволяющую дольше работать на аккумуляторах, отлично совместим с Wi-Fi сетями. В нем также осуществлена поддержка Enhanced Virus Protection, которая - после установки версии операционной системы Microsoft Windows XP Service Pack 2 - помогает предотвратить распространение некоторых опасных вирусов. Первые партии новых процессоров должны выпустить фирмы Packard Bell и Gericom, при этом оптовая цена этих устройств должна составить примерно \$134 - Д.К.

### Периферия для "Кочевника"

Компания Thrustmaster выпустила набор для пользователей ноутбуков под названием Nomad, который включает в себя цифровую USB-клавиатуру (19 клавиш), оснащенную двумя дополнительными USB-портами, оптическую мышь с разрешающей способностью в 800dpi (в зависимости от комплектации - с проводом или без), а также наушники-затычки для прослушивания музыки. Nomad постав-



ляется в небольшом чемоданчике, модель уже продается в России и стоит порядка \$40. - Д.К.

### Рождественский подарок



Компания Samwa Supply выпустила очередную рождественскую USB-игрушку. На этот раз ею оказался Санта-Клаус, играющий на барабанах. Подключается и питается данное устройство посредством USB-интерфейса. При включении Санта начинает светиться и проигрывать простенькую рождественскую мелодию. В общем, забавное новогоднее устройство, которое можно подарить другу, тем более что и цена не кусается - всего \$10. - Д.К.



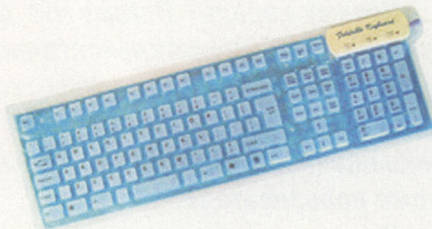
### Загадочный "рулончик"

Необычные клавиатуры выпустила компания Adesso (новые устройства получили названия FOLD-2000 и FOLD-3000). В основном их спецификации вполне стандартны: 107 полно-размерных клавиш, раскладка типа QWERTY, подключаются посредством PS/2- или USB-интерфейса (последним оснащаются модели FOLD-3000), имеют размеры 46, 25x15x1, 25 см. Единственное, что их отличает от обычных клавиатур, - это материал,



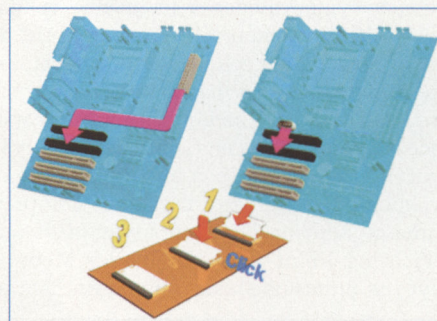
Immersible for disinfecting!

Fold or Roll for easy transportation

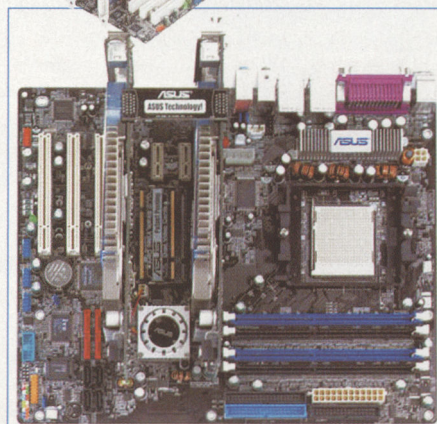
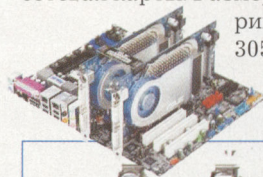


из которого они изготовлены, позволяющий сворачивать устройства в рулон, не нанося им никакого ущерба. Цена на оба "Фолда" составляет около \$30. - Д.К.

### "Мама" для двоих



Компания Asus выпустила новую материнскую плату A8N-SLI Deluxe. Новинка работает с процессорами Athlon 64FX/Athlon 64, поддерживает все фирменные технологии Asus типа NV Firewall, Q-Fan2, AI NOS и т.д. Однако главной "фичей" нового чипсета является поддержка двух видеокарт одновременно, для чего у него имеется два слота PCI Express x16, основанных на технологии NFORCE4 SLI. Максимальная поддерживаемая оперативная память может равняться 4 Gb. В остальном набор вполне стандартен: входы для мыши/клавиатуры, четыре порта-USB 2,0, встроенные звуковая и сетевая карты. Размеры данной "материнки" составляют 305 на 245 мм. Цена пока не известна. - Д.К.





# Король умер. Да здравствует король!

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ  
aka =FPS=NewLander

Ну и играй в свой 3DMark,  
зато у меня DOOM 3 быстрее идет.  
Из вечного спора фанатов NVIDIA и ATI

**Почему король? Потому что тест 3D-Mark занимает воистину королевское положение в сфере измерения производительности видеокарт и фактически является отраслевым стандартом. Ни один из имеющихся многочисленных тестовых пакетов для видеоподсистемы (Aqua-mark, Rigtmark 3D и ряд других) не способен сравниться с продуктами компании Futuremark по разнообразию и технической насыщенности игровых тестов и обилием предоставляемых общих технических подробностей о системе пользователя.**

**Наследственность у него сложная: если рассмотреть двух его последних предков - 3DMark2001SE и 3DMark03 - то первый является однозначным любимцем публики, полностью и адекватно отвечавшим запросам своего времени, а второй отметился громкими скандалами с момента выхода и до последнего времени.**

## Особенности

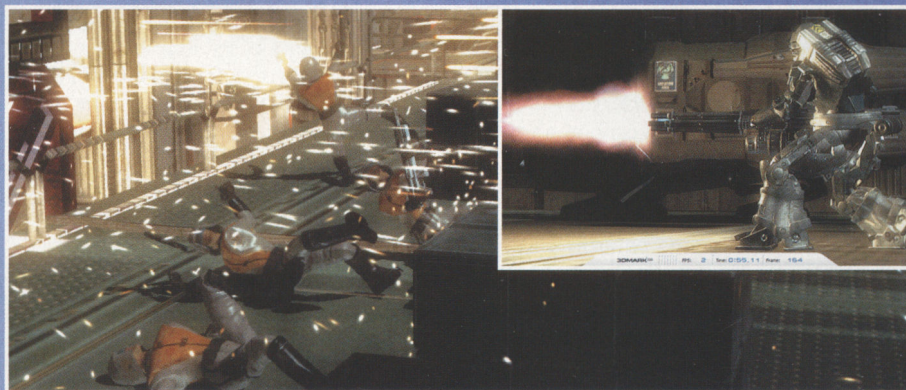
3DMark05 представляет собой реализацию наиболее новых существующих на рынке графических технологий DirectX. В сравнении с предыдущими версиями, количество игровых сцен сократилось с четырех до трех (результат тестирования в баллах зависит только от них - прочие тесты, как и ранее, являются чисто теоретическими). Теперь все игровые тесты на полную катушку используют возможности DirectX 9.0 (без вкраплений технологий DX 8.1, как у предшественника), в основе которых лежит шейдерная модель версии 2.0 с инструкциями с плавающей запятой (Floating-Point-Enabled Shader Model 2.0). Также используется динамическая генерация шейдерного кода при по-

мощи Microsoft High Level Shader Language, гибкость которого позволяет использовать, как Shader Model 2.0b для последних карт ATI, так и Shader Model 3.0 для GeForce 6. Опционально поддерживается разветвленный код для динамических пиксельных теней и их реализаций, используемый, например, в видеокартах NVIDIA семейств GeForce FX и GeForce 6.

Необходимо сразу отметить немалые аппетиты теста: для того, чтобы он просто запустился, потребуется компьютер с процессором от 2 ГГц, 512 Мб оперативной памяти, видеокарта с аппаратной поддержкой DirectX 9 (Radeon 9500 и выше или GeForce FX и выше), 1,5 Гб свободного места на жестком диске и наличие версии DirectX не ниже 9.0c (последняя на настоящий момент). Так что владельцы, например, GeForce 4 или Radeon 9100 тихо курят в сторонке.

## ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ

**Game test 1: Return to Proxycyon.** Сюжет представляет собой продолжение второго игрового теста 3DMark03. На сей раз - от лица штурмующих базу (интересно, что там делала толпа нападающих, если всех врагов замочил один-единственный боец с большой фраг-делкой). Используется куда большая детализация объектов и большие закрытые пространства вместо тесных коридорчиков Battle for Proxycyon из 3DMark03. Главный вопрос, мучающий



## МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Началось все с самого выхода бенчмарка: его тесты, хотя и назывались тестами DirectX 9 (DX 9), но использовали многие решения DX 8.1 (а тест Wings of Fury - и вообще только DX 7). Причем пиксельные шейдеры (PS) в случаях использования DX 8.1 применялись версии 1.4, которые на тот момент поддерживались только видеокартами ATI - NVIDIA использовала в то время лишь PS 1.1. В итоге каждый кадр в "проблемных" тестах пакета картам NVIDIA приходилось рендерить в два прохода, что, разумеется, отражалось на результатах в пользу ATI с куда большим перевесом, чем в реальных приложениях, поскольку PS 1.4 в играх практически не использовались. Разработчики игр предпочитали либо PS 1.1 из соображений совместимости с GeForce 3 и GeForce 4Ti, либо PS 2.0 для более впечатляющих визуальных эффектов.

Разумеется, NVIDIA такое положение вещей не устраивало, и начались оптимизации драйверов под этот тестовый пакет, что вызвало обвинения со стороны ATI в "заточках" и "нечестной игре", хотя по сути дела в данном случае старания NVIDIA сводились к приведению результатов изначально не-

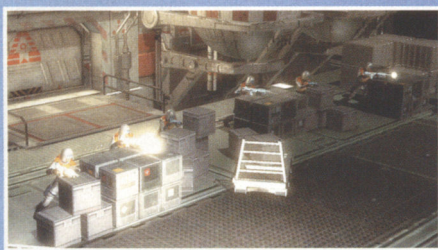
объективного тестового пакета к более реалистичным значениям.

Затем вышли видеокарты семейства GeForce FX, которые показывали крайне медленную работу с шейдерами 2.0, непосредственно отвечавшими стандарту DX 9, из-за попыток разработчиков NVIDIA расширить рамки изначальных возможностей DirectX 9. И снова начались "оптимизации", оправдать которые на сей раз было куда труднее: причиной низких результатов стала неудачная архитектура GeForce FX в плане реализации PS 2.0, а не странный подход Futuremark к используемым версиям шейдерных технологий. Но на этот раз ответом на обвинения ATI в "заточках" драйверов стало уличение самой канадской компании в аналогичных прегрешениях.

В последнее время шквал страстей между ATI и NVIDIA стих: в пушку оказались рыльца обеих компаний, и продолжение взаимных обвинений вело бы лишь к падению доверия и к NVIDIA, и к ATI.

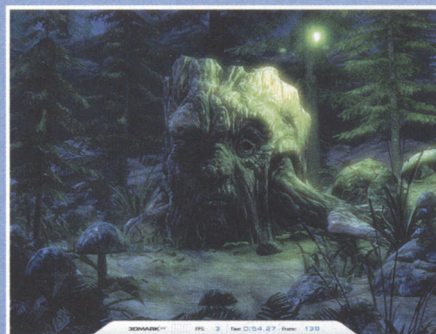
3DMark03 до сих пор считается самым скандальным и спорным тестовым пакетом.





на протяжении этого теста: а не слишком ли дорого обошлось незначительное улучшение качества картинки (для GeForce FX 5900 показатель FPS упал практически в десять раз)? Для теста - это понять можно, но охватывает тихий ужас при мысли, что разработчики реальных игр пойдут по такому пути. Упаси, как говорится, их бог.

**Game test 2: Firefly Forest.** Этот тест можно назвать наследником Nature из 3DMark2001 и Mother Nature из 3DMark03. Природа, лес, открытые пространства и зеленый огонек, летящий сквозь эту красоту.



**Game test 3: Canyon Flight.** Пожалуй, наиболее красивая и впечатляющая тестовая сцена из всех, когда-либо созданных: воздушный корабль летит сквозь каньон (стены каньона выполнены с применением бамп-мэппинга и высокодетализированных текстур, внизу - красивейшая шейдерная вода), отбиваясь от вынырывающего чудовища.

Итоговый результат в баллах считается по формуле: взаимное произведение средних результатов всех трех тестов (в кадрах в секунду aka FPS), возведенное в степень 0,33 и умноженное на 250.



## СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ

**CPU Tests (1 и 2)** представляют собой воспроизведение первого и третьего игровых тестов в разрешении 640x480 с выполнением вершинных шейдеров через центральный процессор, что сводит к минимуму влияние видеокарты на результат.

**Feature Tests** - набор тестов по определению основных данных производительности видеокарт в отдельных типах задач:

**Fillrate (Single- и Multi-texturing)** - скорость заполнения в режимах одиночного (64 поверхности с одним текстурным слоем) и мультитекстурирования (8 поверхностей по 8 текстурных слоев). Если вы хотите "на глазок" оценить производительность видеокарт в играх без использования шейдерных технологий, то на результаты этого теста стоит обратить пристальное внимание;

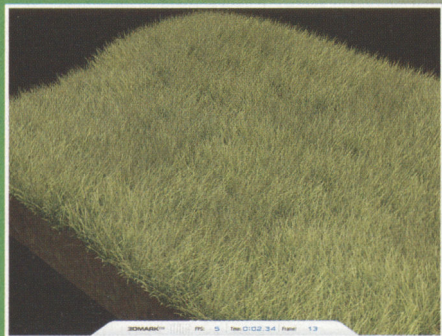
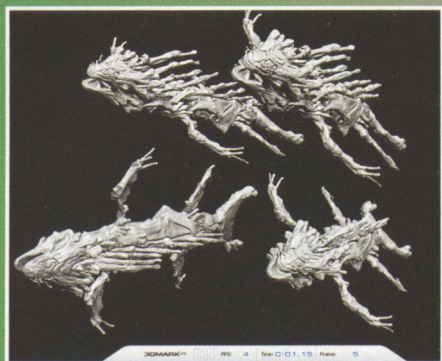




**Pixel Shader** - измерение скорости выполнения команд PS 2.0 (хотя 3DMark 05 и способен поддерживать PS 3.0, но пока измеряется только производительность второй версии пиксельных шейдеров. Видимо, тестирование PS 3.0 будет введено в последующих патчах, когда видеокарты АТI следующего поколения обучатся с ними работать);



**Vertex Shader (Simple и Complex):** работа вершинных шейдеров. Простой вариант - четыре модели монстра, комплексный - травяное поле.



**Batch Size Tests** - тесты на геометрическую производительность путем отрисовки простых полигонов, объединенных в группы от 8 до 32768 треугольников. Как и Fillrate, этот параметр очень важен для оценки производительности в бесшейдерных приложениях (разумеется, и с шейдерами скорость заполнения и геометрическая производительность тоже оказывают немалое влияние, но в этом случае все достоинства "голой производительности" карточки могут быть похоронены слабостью графического процессора в реализации шейдерных команд, как это было у GeForce FX при использовании шейдеров второй версии).



## ВЫВОДЫ

Хотя технические возможности 3DMark03 вполне позволяют оценивать возможности существующих видеокарт (в этом плане 3DMark05 на данный момент преимуществ не имеет, т.к. шейдеры третьей версии сейчас им не тестируются), мы уже можем видеть его преемника. Выпуск 3DMark05, видимо, связан именно со скандалами вокруг его предшественника - надо было сменить не оправдавший ожиданий и заметно дискредитировавший себя тест на новый.

При создании 3DMark05 программисты Futuremark постарались на славу: новый тест выглядит более логичным по структуре и исполнению, чем предшественник, имеет возможности для последующей модернизации под новые графические технологии. Но что-то подсказывает, что популярности старичка 3DMark2001SE ему добиться не удастся.

Пока что для немалого количества пользователей, да и по отношению к подавляющему большинству существующих игр, он выглядит преждевременным и не может считаться полностью адекватным (во-первых, многим просто не удастся его запустить из-за системных требований; во-вторых, не так много современных игр активно используют шейдерные технологии. Это превращает 3DMark05 в тест шейдерных возможностей видеокарт, а не их реальной производительности в играх).

Тест 3DMark05 и патч к нему вы найдете на нашем DVD. **H**

Дмитрий Васильев

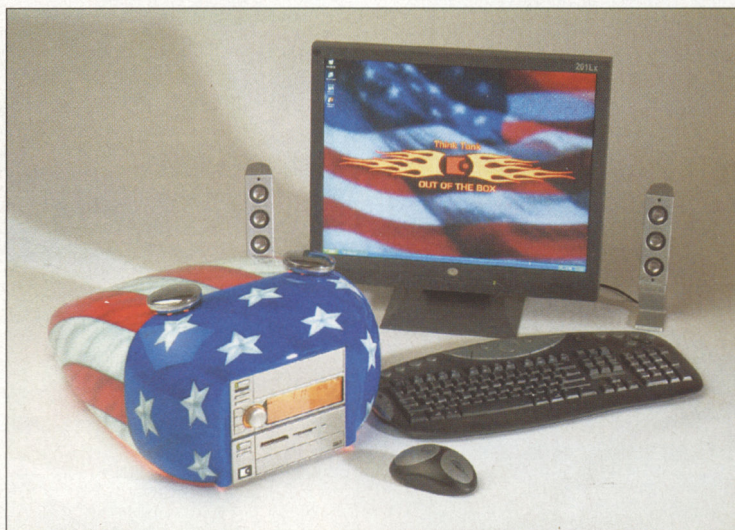
## Уголок моддера

*Если у вашего компьютера еще нет бензобака*

Американская компания Manti Corp ([www.think-tankpc.com](http://www.think-tankpc.com)) организовала производство моддинговых компьютеров, главным элементом которых является раскрашенный и залакированный вручную бензобак от настоящего американского мотоцикла, в котором размещен весьма известный barebone (т.е. компьютер в корпусе уменьшенного габарита) MSI Mega PC.

Базовая цена варианта An American Classic (два возможных варианта раскраски) составляет \$1125. За эти деньги покупатель получает уже устаревшую систему MEGA 651 (материнская плата с чипсетом SiS 651, но блиставшим производительностью даже во времена своей молодости). Более продвинутая модель The American Chopper на основе MEGA 865 (чипсет Intel 865G) с раскраской по дизайну заказчика обойдется дороже - в \$1420.

Самое забавное, что это цены на системы в "голом виде" - процессор, жесткий диск и все прочее придется покупать отдельно. Учитывая, что цена MEGA 651 и MEGA 865 без бензобака составляет \$250 и \$330 соответственно, - удовольствие от приобщения к легендам американских дорог в процессе сидения за компьютерным столом получается весьма недешевым.





# Без хвоста и без еды

## Мышь A4 Tech NB-30

Коврик выполнил недопустимую операцию и будет свернут.  
Почти реальность



Как вы считаете: может ли беспроводная оптическая мышь работать без батареек или аккумуляторов? До последнего времени я тоже считал, что нет. Но оказалось, что заблуждался. Почетным званием "Девайс месяца" награждается именно такой компьютерный грызун (пока что единственный в своем роде).

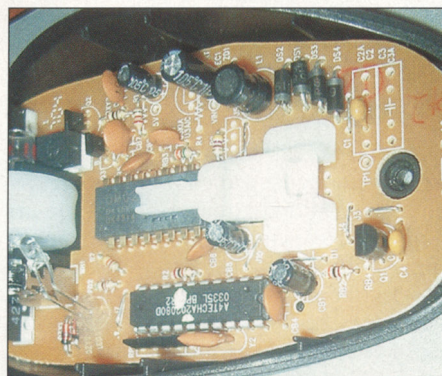
Наверное, возникает вопрос, как же она тогда работает? Если вы еще не до конца забыли школьный курс физики, то для вас не слишком сложно вспомнить такое понятие, как "электромагнитная индукция" (это когда в замкнутом контуре возникает ток из-за того, что меняется магнитное поле).

Именно этот принцип лежит в основе системы питания A4 Tech NB-30. В роли замкнутого проводящего контура выступает спрятанная в корпусе мышки антенна, представляющая собой рамку из множества витков тонкой проволоки. За магнитное поле отвечает входящий в комплект коврик, подключающийся к порту USB. Поскольку мышь превосходно чувствует малейшие перемещения, а подсветка работает даже в состоянии покоя, то следует вывод, что ток возникает за счет переменного магнитного поля, создаваемого ковриком, а не перемещения мыши в статичном магнитном поле.

Собственно, именно оригинальный способ питания привлек наше внимание к этой мыши, но не стоит на нем заикливаться. Посмотрим, что представляет собой этот грызун в деле.

На первый взгляд все типично. Габариты и хват вполне стандартны для большинства мышек. Функциональность также вполне обыденная: 2 кнопки и совмещенное с третьей кнопкой колесико прокрутки. Чувствительность оптического сенсора 800 dpi - значение хорошее, но уже ставшее стандартом.

Также можно отметить красноватую подсветку: она весьма обширна по своей площади и выглядит эффектно, особенно в темноте. Хотя сейчас и трудно уже удивить кого-либо светящейся мышкой.



К особенностям, помимо системы питания, можно отнести патентованную фирменную разработку A4Tech - вогнутое колесико скролла U-Wheel. Нельзя сказать, что это принципиально улучшает работу с прокруткой, но палец на таком ролике лежит удобнее.

В тонюсеньком англоязычном руководстве отмечено, что мышь не следует при работе размещать ближе 20 см от CRT-монитора во избежание помех. В одном из обзоров этой мыши в Сети также указывалось на наличие помех при установке вблизи системного блока. Я лично таких проблем не заметил, даже поднося мышь практически в упор к системнику и 17-дюймовому CRT-монитору. Правда, длительное время в таком положении работа не велась, так что отрицать возможность сбоев не риску.

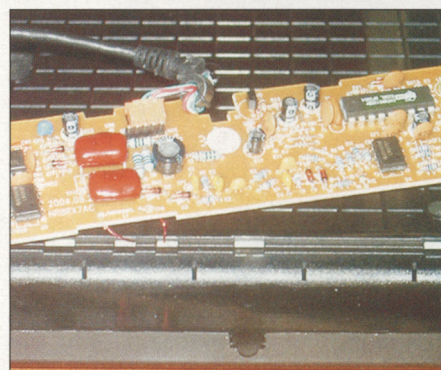
Обратил на себя внимание очень быстрый вывод мыши из режима энергосбережения при малейшем движении; у многих оптических мышек, даже проводных, требуется большее перемещение для пробуждения (да и "засыпает" NB-30 куда дольше своих аккумуляторных аналогов), что делает ее более удобной для игр в сравнении с обычными беспроводными манипуляторами. Также хорошо в этом плане очень легкое движение мыши по коврику - может, и не такое невесомое, как при применении специальных тефлоновых наклеек на "лапках", но не сильно от него отставшее.

Неплох и коврик: его шесть резиновых нащепков снизу уверенно цепляются за поверхность стола и не дают случайно его сдвинуть. Хотя есть у него и минус - небольшие размеры. В стандартном положении он очень узкий, что весьма неудобно, например, в экшнах при игре с невысокой чувствительностью мыши. Частичным решением этой проблемы является поворот коврика боком, что примерно на треть увеличивает диапазон перемещения мыши влево-вправо.

В целом впечатления только положительные - не было выявлено ни



Как видите - никаких батареек



Коврик несколько сложнее своих привычных собратьев

одного существенного минуса, кроме заурядной функциональности и бедного комплекта (коробка, сама мышь с ковриком и упомянутая брошюрка-инструкция). И это при рекомендованной цене в \$26. К примеру, восьмикнопочная A4Tech RBW-5 (в комплекте: диск с ПО, четыре аккумулятора и приемник сигнала, совмещенный с зарядным устройством) стоит в Москве около \$30, а по функциональности - на порядок выше.

Пока же можно утверждать, что новый способ питания вполне оправдал себя. Теперь осталось дожидаться снижения цены на подобные продукты до разумного уровня.

Редакция благодарит компанию "TOP" ([www.tortrade.ru](http://www.tortrade.ru)), за предоставленную на тестирование мышь A4Tech NB-30.

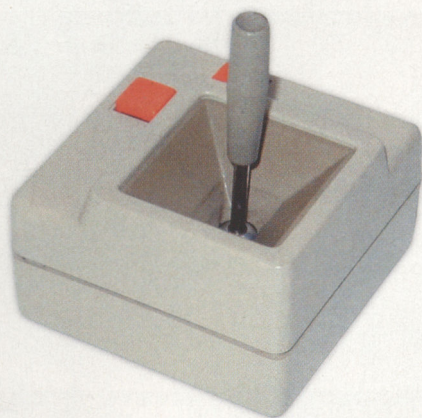
H



# Палки радости возвращаются, или Снова о джойстиках

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ  
aka =FPS=NewLander

Ил-2 без джоя - как "форточка" без мыши.  
Ural. Пост на форуме "Ил-2 Штурмовик"



Джойстик - это необходимый агрегат для любого мало-мальски серьезного авиасимулятора. Так что в свете недавно вышедшего "Перл Харбора" и готовящегося к выходу "Lock-on: Горячие скалы", выбор устройства управления является весьма актуальным.

В этом обзоре представлены модели от Logitech и Thrustmaster, не попавшие в февральский номер, а также новые модели линейки Saitek 2005 года (за исключением Evo Wireless, еще не добравшегося до России). В среде вирпилов джойстиками, по большому счету, считают только продукцию этих фирм, т.к. качественных игровых манипуляторов (например, CN Products) от других производителей в продаже практически нет. Microsoft прекратила выпуск джойстиков, а дешевые китайские подделки редко выдерживают более полугода, начиная "хамить" еще раньше.

Характерной особенностью Logitech считается удобная конструкция (правда, только для правшей) и несколько меньшая цена, чем у аналогичных моделей конкурентов. Saitek отличается своими экспериментами в области эргономики: практически весь спектр ее моделей одинаково подходит правшам и левшам. Thrustmaster, несколько лет назад бывшая явным лидером индустрии, сейчас известна просто как производитель достаточно функциональных, удобных и надежных джойстиков без особых изысков (впрочем, это не про HOTAS Cougar) - ее линейка не обновлялась весьма давно.

Все описанные ниже джойстики обладают основным признаком "серьезности": наличием минимум четырех осей, что позволяет игроку достаточно уверенно чувствовать себя в симуляторе практически любой боевой машины.

По поводу надежности конкретного экземпляра джойстика сказать что-либо трудно: есть отзывы, как о прора-

ботавших три года при активном использовании простеньких Wingman Attack, так и о буквально рассыпавшихся за пару месяцев HOTAS Cougar или X45 (хотя обратная ситуация встречается намного чаще). В целом несколько менее надежными считаются джойстики Logitech, но это компенсируется их меньшей ценой в сравнении с конкурентами.

Для объективной оценки точности основных осей джойстиков (РУС, педали, газ) была использована программа JoyTester2, которую можно найти на нашем DVD или взять с сайта сквада =FB=: [www.barans.spb.ru/files/rgreat/JoyTester2.exe](http://www.barans.spb.ru/files/rgreat/JoyTester2.exe) (462 Кб). Она показывает количество промежуточных положений осей, которые обрабатывает джойстик. Результаты, отображаемые программой, не всегда абсолютно верны, но все же дают общие сведения о точности манипулятора. Значением для осей РУС, достаточным для комфортного управления самолетом, считается показатель порядка 200. К газу и педалям требования несколько ниже.

## СРЕДНИЙ КЛАСС

### Saitek ST290Pro



Его предшественник, Saitek ST290, был рассмотрен в февральском тестировании джойстиков в "Нави".

Отличием данной модели является появление дополнительной оси - педалей, реализованных в виде твиста.

Конструктивно джойстик представляет собой упрощенный вариант Saitek Cyborg Evo, лишенный кнопок на основании и продвинутых регулировок верхушки РУС. Также можно отметить более простые материалы в конструкции (отсутствует декоративная металлическая панель на основании, попроще пластмасса на РУС, головка винта на регулируемой площадке для ладони пластиковая, а не

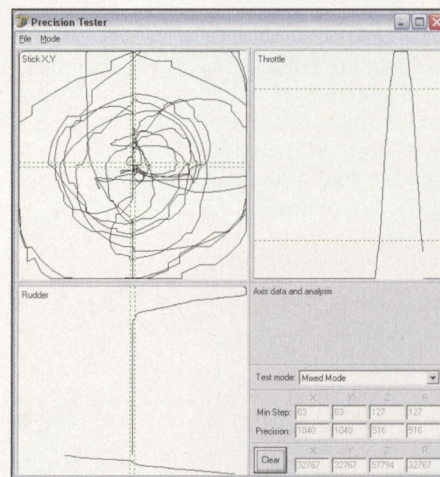
стальная). В связи с перечисленными упрощениями цена, по сравнению с Evo, снизилась в 1,5 раза.



В игре джойстик проявил себя очень хорошо: в меру упругая ручка, точная наводка, удобный хват (несмотря на упрощенную систему регулировки). Досаждала лишь нехватка кнопок: во время игры при смене типа самолета придется подстраивать настройки управления на более актуальные (скажем, при смене штурмовика на истребитель сменить пуск РС и сброс бомб на выпуск и убирание закрылков). Еще один мелкий недостаток - наличие расположенного на верхушке джойстика синего индикатора, дающего блики на монитор.

Диск с драйверами и дополнительным ПО в комплект не входит. Можно использовать стандартный драйвер Windows, а если появится желание расширить функциональность джойстика, фирменный драйвер можно скачать с сайта [www.saitek.ru](http://www.saitek.ru).

Чувствительность осей по данным JoyTester2 просто великолепная: на осях РУС - 1040 позиций, на газе и педалях - по 516.



## Достоинства:

- хорошая эргономика;
- высокая точность осей;



## ТЕРМИНЫ

**Джой (палка, палка радости)** - само собой, джойстик.

**HOTAS** - разновидность джойстиков под две руки: Hands on Throttle and Stick. Концепция HOTAS подразумевает возможность полного управления в симуляторе только джойстиком, без использования клавиатуры.

**РУС** - рукоятка управления самолетом, имеется на всех джойстиках.

**РУД** - рукоятка управления двигателем, присутствует на джойстиках HOTAS.

**Хатка (POV hat, хэт, шляпка, грибок)** - многопозиционный переключатель, используемый, как правило, для обзора. При наличии на джое более чем одной хатки каждая из дополнительных обычно используется в качестве 4 переназначаемых кнопок.

**Ось** - аналоговый канал управления. Простейшие дешевые джойстики имеют 2-3 оси (только ручка или ручка и газ). Средний ценовой диапазон, как правило, характеризуется наличием четырех осей (к ручке и газу добавляются педали). Наиболее продвинутые джойстики имеют порядка 6-8 осей (можно дополнительно назначить на них второстепенные агрегаты, наиболее требовательные к быстрому, плавному и точному изменению рабочего режима, например, закрылки или тормоза).

**Педали (rudder, руддер)** - ось, отвечающая за поворот руля направления самолета.

**Twist-handle (твист, крутилка)** - реализация функции педалей путем поворота РУС вокруг своей оси.

**Качалка** - вариант реализации педалей на ряде устройств HOTAS в виде качающейся планки на РУД.

**Резисторы (резюки)** - устройства, обеспечивающие работу осей джойстика. В подавляющем большинстве моделей используются обычные, наиболее дешевые контактные резисторы. В наиболее продвинутых - бесконтактные магниторезисторы (ака датчики Холла) или оптические датчики.

**Force Feedback (FF, обратная связь, отдача)** - изменение усилия на ручке управления в зависимости от режима полета, использования оружия и т.п. Применяется, как правило, только на РУС.

➤ в равной мере пригоден для правой и левой.

**Недостатки:**

- малое количество кнопок;
- блики на мониторе от светящегося индикатора.

**Вывод:** хороший джойстик начального уровня с достаточной функциональностью и неплохой надежностью за приемлемую цену. Представляется более целесообразной покупкой, нежели простой ST290 за 950 рублей.

## Logitech Force 3D



1500 рублей



Органы управления на основании РУС легкодоступны



Верхушка РУС угловатая, но удобству это не мешает

Digital 3D Pro (рассмотрена в февральском тестировании), но Force 3D пока не имеет более современного аналога в семействе джойстиков Logitech.

Дизайн джойстика весьма приятен, а эргономика - очень хороша: удобная форма рукоятки и легкий доступ ко всем семи кнопкам (немного, но для начинающего пилота вполне достаточно, тем более что есть возможность назначить одну из кнопок как Shift,

что увеличивает количество функций до 12). Единственный минус: обладателям небольших ладоней трудно дотягиваться до верхних положений хатки. Рычаг газа расположен слева от основания РУС и позволяет одновременно точно управлять тягой и пользоваться кнопками на основании джойстика. Педали реализованы в виде твиста.

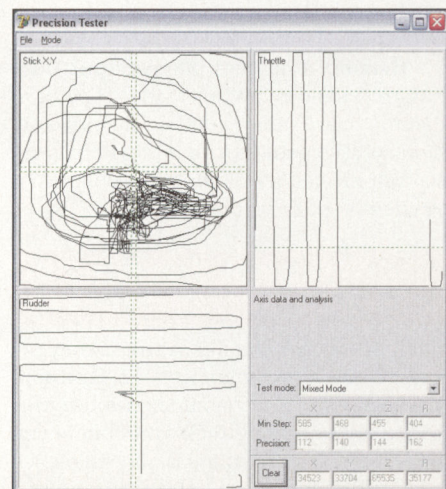


Адаптер питания неудобен для подключения к сетевому фильтру: слишком широк

В комплект входят два диска с драйверами и ПО. Возможность регулирования силы эффектов обратной связи в драйвере отсутствует, но сама по себе она неплоха: достаточно четкие усилия в полете на критических режимах, при стрельбе и на взлете/посадке (разве что увеличение упругости РУС при повышении скорости маловато).

Тем не менее, этот джойстик показал себя в управлении откровенно слабо: сама по себе невысокая чувствительность по осям (РУС - 112 и 140 позиций, газ - 144, педали - 162) дополнительно ухудшается ступенчатым перемещением РУС (явно из-за особенности привода электромоторов обратной связи; его брат-близнец без отдачи этим не страдал). Сам джойстик при реализации эффектов отдачи кричит, гудит, скрипит и трещит, вызывая подобным звуковым сопровождением немалые опасения о возможном сроке своей службы.

Калибровка предусмотрена только ручная, а поскольку во время выпол-



Этот джойстик представляет собой вариант Logitech Extreme Digital 3D с обратной связью. Его собрат уже заменен в производстве моделью Extreme



## МАЛЕНЬКИЕ ХИТРОСТИ

После нескольких месяцев достаточно интенсивного использования у большинства джойстиков на обычных контактных резисторах появляется неприятное явление, известное как "шум" осей (резисторов): самостоятельные отклонения и рывки, неполное срабатывание в крайних положениях, изменение тяги при движении РУС (к этому наиболее склонны джойстики от Logitech) и тому подобные мелкие глупости.

Общий рецепт в подобных случаях – калибровка осей джойстика. В случае, если она не помогает, – разборка и смазка рабочих поверхностей резисторов, например, машинным маслом или смазкой WD-40. Обычно такая операция позволяет забыть о "шуме" на срок от пары недель до трех месяцев (рекомендуется проводить только при истекшем гарантийном сроке, иначе потеря гарантии неизбежна).

Неполное срабатывание осей при наличии ручной калибровки джойстика можно обойти, не доводя ось до крайних положений (к сожалению, не применительно для РУС и педалей: очень сложно определить, насколько нужно "недожать" при калибровке).

При наличии механического люфта рукоятки или педалей следует установить "мертвую зону" для соответствующих осей (если это поддерживается игрой или драйвером джойстика).

нения этой процедуры обратная связь отсутствует и ручка очень "вялая", то точно найти центральное положение РУС становится нетривиальной задачей.

**Достоинства:**

- отменная эргономика;
- удачная реализация эффектов

FF;

- низкая цена для джойстика с FF.

**Недостатки:**

- низкая точность осей, усугубляемая ступенчатым движением ручки;
- "звуковое оформление" джойстиком эффектов FF;

- неудобный адаптер питания: широкий и плоский, не входит до конца при наличии в соседних розетках сетевого фильтра вилок от других устройств.

**Вывод:** подойдет желающим познаться с эффектами обратной связи за относительно небольшие деньги. Для серьезного пилотирования малоприспособен из-за низкой точности и ступенчатости усилий на РУС.

**Logitech Freedom 2.4 Cordless**

Как следует из названия джойстика – это беспроводная модель. Прямого аналога среди проводных манипуляторов линейки Logitech этот джойстик не имеет. По функциональности он наиболее близок к уже упоминавшемуся



Logitech Extreme Digital 3D Pro, чуть проигрывая последнему в количестве кнопок на основании (4 вместо 6), зато явно выигрывая в дизайне.

РУС джойстика оснащен 6 кнопками (ту, что расположена под большим пальцем на РУС, весьма удобно назначить под Shift). Эргономика, традиционно для Logitech, находится на высоте. В сравнении с Force 3D, чуть сложнее стало пользоваться кнопками на верхушке РУС, зато улучшился доступ к хатке: стало удобнее контролировать ее в верхних позициях. Усилие на ручке подобрано очень удачно: приятная упругость с четко выраженным центральным положением. Правда, возможен случайный поворот достаточно мягкого "твиста" при маневрировании, что является частой проблемой у джойстиков с "крутилкой".



6 кнопок и хатка – удобно и функционально

Единственный серьезный просчет в эргономике связан с рычагом газа. Он стал менее удобным (в сравнении с Force 3D), с маленьким рабочим ходом и некомфортным перемещением. Да и его надежность вызывает сомнения: он



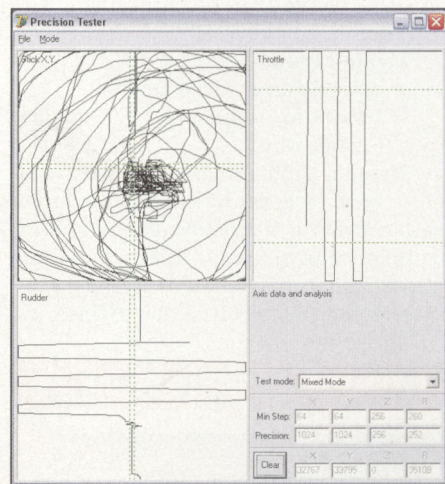
Питание джойстика

откровенно болтается, если его подержать вверх-вниз.

Питание джойстика осуществляется от трех батареек типа AA, размещенных под крышкой в основании. Срок работы одного комплекта батареек – 50 часов.



Опасения, что беспроводная природа этого джоя скажется на его точности, оказались напрасными: в полете самолет легко контролировался и чутко отзывался на любое движение. Точность осей по данным JoyTester2 также очень хорошая: по 1024 позиции на РУС, 256 и 252 – на педалях и тяге соответственно.

**Достоинства:**

- хорошая эргономика;
- неплохая функциональность;
- высокая точность;
- беспроводная технология.

**Недостатки:**

- неудачный регулятор газа.

**Вывод:** хорошая покупка в среднем классе джойстиков за разумные деньги и, к тому же, без серьезных недостатков. Но при активных полетах придется раскошелиться на зарядное устройство и аккумуляторы: выйдет дешевле, чем 2-3 раза в месяц менять батарейки.

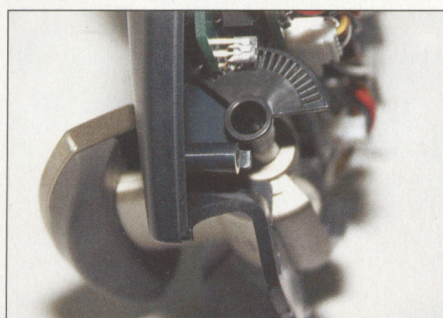
**Saitek Cyborg Evo Force**

Принципиальных отличий от Saitek Cyborg Evo, описанного в февральском тестировании, у этого джойстика два. Одно из них вынесено в название: "Force" означает наличие





обратной связи. Другое не афишируется даже в описании на официальном сайте производителя, но эту тайну раскрыть все же удалось: в Evo Force вместо обычных резисторов используются оптические датчики.



**Оптический датчик на оси газа в Evo Force. Остальные оси также на "оптике"**

Джойстик обладает хорошей эргономикой и удобно сидит в руке. Предусмотрено несколько регулировок под размер ладони: подъемный упор в нижней части РУС и две регулировки по углу наклона верхней части ручки, на которой расположены кнопки. Конструкция джойстика позволяет одинаково комфортно играть как правшам, так и левшам, но у такой универсальности есть и свои недостатки: регулятор газа вполне может быть задет рукавом и сдвинут, т.к. ход у него очень мягкий (на ST290Pro такой проблемы не было). Также неудобно использовать кнопки на основании с одной из сторон. Индикатор на вер-

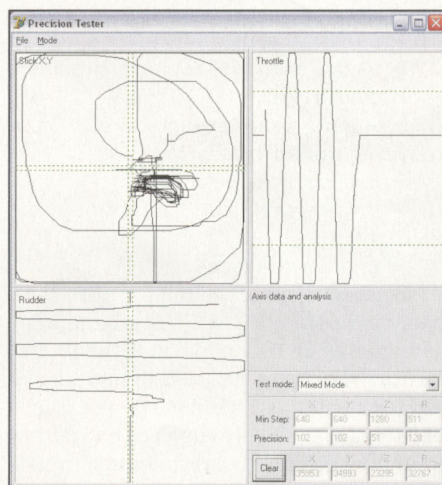


хушке более яркий, чем у ST290Pro, и, соответственно, блики от него на мониторе тоже ярче.



## Диапазон регулировок РУС

Обратная связь несколько не сбалансирована: если к эффектам при стрельбе претензий нет (прицел почти не сбивается, но отдача четко ощутима), то вибрация на ручке при флаттере, маневрировании на критических скоростях и попаданиях в самолет крайне слаба и воспринимается с трудом. При маневрировании на высоких скоростях ручка тяжелеет, но хотелось бы большей упругости: меньшую, при желании, всегда можно выставить в настройках обратной связи. При посадке рыбки кажутся избыточно мощными на фоне вечно вялой в полете ручки. Неравномерного движения РУС, как на Logitech Force 3D, нет и в помине. Посторонних звуков при работе - тоже. В целом управляемость самолетом нареканий не вызывала, за исключением ступенчатого (по 2-3%) изменения тяги.



По данным JoyTester2, оси РУС имеют по 102 позиции, педали - 128, а газ - всего 51. Результаты невысоки, но для оптических датчиков нельзя обеспечить чувствительность, равную резисторам. Живучесть же оптических сенсоров несравнимо выше, чем у контактных резисторов, что для джойстика с обратной связью особо

актуально (как правило, они изнашиваются быстрее своих аналогов без Force Feedback).

**Достоинства:**

- неплохая эргономика;
  - широкие возможности механической регулировки;
  - неплохая функциональность;
  - наличие обратной связи;
  - регулировка силы эффектов FF с помощью драйвера;
  - высокая надежность и долговечность благодаря оптическим датчикам на всех осях;
  - в равной мере пригоден для правшей и левшей.
- Недостатки:**
- слабость эффектов обратной связи в полете на критических режимах;
  - труднодоступность половины кнопок на основании джойстика;
  - блики на мониторе от светящегося индикатора;
  - низкая чувствительность осей (особенно газа).

**Вывод:** подойдет любителям обратной связи в играх, желающим максимальной долговечности приобретаемого джойстика.

## Thrustmaster Afterburner Force Feedback



Вариант уже знакомого нам Afterburner II с обратной связью. Джойстики этого семейства считаются более серьезным решением, чем большинство других моделей, благодаря наличию отдельного РУД (может размещаться либо отдельно от РУС, либо в жестко состыкованном виде).

Привычная "всестрастмастеровская" РУС достаточно удобная но не



слишком функциональна: всего 4 кнопки и хатка. Рабочий ход РУС невелик, что несколько затрудняет точное пилотирование самолета.

Оригинально реализованы педали: перемещением ползунка на основании РУС их можно назначить либо в виде "твиста" РУС, либо на "качалку" РУД.



РУД весьма прост и включает в себя ручку газа с четырьмя легкодоступными кнопками на ней (ну и упомянутую "качалку" - весьма удобную, кстати) и имеет два фиксированных промежуточных положения: первая фиксированная ступенька - в районе 15% мощности, вторая - около 95%. Ход РУД очень мягкий, что создает затруднения в точной установке уровня мощности, особенно в районе "ступенек". Также напрягает трудность выставления мощности в 100% (при максимальной в 110%) для наиболее эффективного использования двигателя без перегрева.



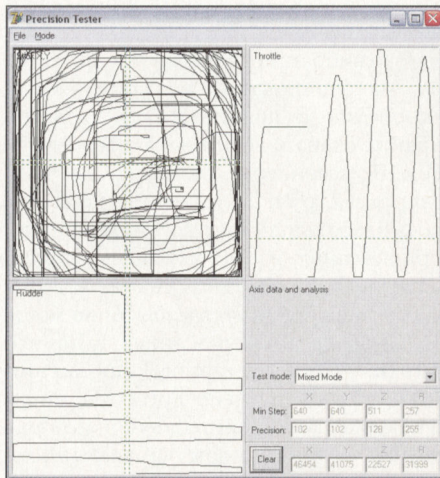
При раздельной установке РУС и РУД имеют обыкновение елозить по столу при приложении молодецкой силы к органам управления в полете. В состыкованном виде система держится лучше, но менее комфортна в управлении.

Кнопок для "двуручной" системы очень мало, без использования утилиты Thrustmaster реализовать полноценное управление самолетом невоз-

можно: слишком часто приходится обращаться к помощи клавиатуры (многие игроки не любят копаться с настройками ПО). В таком случае отдельный РУД становится даже помехой, т.к. требует больше времени для переноса руки на клавиатуру и обратно.

Сила эффектов обратной связи - самая низкая из всех трех джойстиков с ее поддержкой в этом обзоре. К тому же, хоть и в меньшей степени, чем на Logitech Force 3D, проявляется ступенчатость движения РУС. Регулировки силы эффектов через драйвер нет. Калибровка - ручная, но при каждом включении джойстика происходит автокалибровка (интересно наблюдать, как РУС сама перемещается по кругу и замирает в центре), подстройка которой, в принципе, не требуется.

Точность осей разочаровала: она аналогична Evo Force (за исключением заметно более точного регулятора газа). Учитывая, что AV FF имеет обычные резисторы, а не оптику - для него это провал. РУС - по 102 позиции, РУД - 128, педали - 255.



#### Достоинства:

- раздельные РУС и РУД;
- неплохая эргономика;
- наличие обратной связи;
- выбор типа реализации педалей.

#### Недостатки:

- малое количество кнопок (для системы такого типа);
- слабость эффектов FF;
- ступенчатость перемещения РУС;
- низкая точность осей.

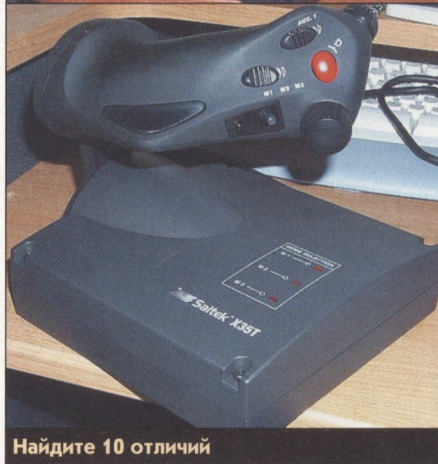
**Вывод:** единственная система с раздельными РУС и РУД, поддерживающая эффекты обратной связи. Если хотите сочетать эти функции, то Thrustmaster Afterburner Force Feedback - ваш выбор. Но цена представляется неоправданно завышенной (практически вдвое в сравнении с вариантом без обратной связи), а функциональность не выше, чем у обычных джойстиков с регулятором тяги на основании РУС.

#### ДЖОЙСТИКИ МЕЧТЫ. СИСТЕМЫ HOTAS

И вот мы добрались до самого сладкого: джойстики категории "Круче

#### ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

X45 - прежняя топ-модель фирмы Saitek (являющаяся косметической переделкой еще более старого манипулятора X36, выпущенного в конце 90-х годов прошлого столетия) - вплоть до последнего времени была безальтернативным вариантом настоящего функционального и универсального джойстика по достаточно разумной цене (от 100 до 130 долларов в различных регионах России). И только теперь, более чем через 5 лет после начала выпуска X36, на смену модернизированному старичку, давно не претерпевшему кардинальных изменений, пришла настоящему новая модель - X52.



Найдите 10 отличий

только горы". В этой номинации у нас выступают Saitek X52 и Thrustmaster HOTAS Cougar. Также в этом классе заслуженным уважением пользуются изделия компании CN Products, но, к сожалению, в Россию они официально не поставляются. Поскольку эти системы намного сложнее и функциональнее, то описание будет несколько более подробным, чем у простых "одноручных" джойстиков.

#### Saitek X52

Прошу прощения за частые сравнения новинки с уже описанным в февральском обзоре джойстиков X45: уж слишком хочется увидеть наглядно разницу между явным лидером февральского тестирования и его





преемником в линейке джойстиков Saitek.

Во-первых, кардинально улучшилась эргономика РУС. Теперь даже при стандартных установках кисть лежит на ручке на порядок удобнее, а наличие регулируемой нижней платформы позволяет подогнать РУС к ладони любого размера. Все органы управления стали намного доступнее: до любой кнопки или хатки легко можно дотянуться, не меняя хвата (что на Х45 было проблематично для людей с небольшой рукой). Хатки получили более удачную форму и резиновые накладки вместо пластмассовых, с которых палец иногда соскальзывал.

Общая функциональность РУС ощутимо поднялась: к 6 кнопкам, 2 "хаткам" и 2 осям теперь добавились еще одна кнопка (вторая позиция курка) и ось (педали, реализованные в виде твиста), а также три двухпозиционных кнопки на основании РУС. Переключатель режимов работы также теперь расположен на РУС.

Самым спорным нововведением с точки зрения многих вирпилов является "крутилка" РУСа вместо "качалки" на РУДе в качестве педалей, что считается менее реалистичным. Но, на мой взгляд, "твист" удобнее в бою (используется практически интуитивно, и, в отличие от "качалки", удобство использования не зависит от размера руки), а к настоящим педалям и то, и другое имеет отношение весьма отдаленное. Впрочем, для идеологических противников крутящейся ручки имеется блокировка "твиста".

Другой спорный момент, тесно связанный с первым, - резкое уменьшение усилия на РУС (раза в 3-4 слабее, чем у Х45). Понятно, что при сохранении прежней упругости были бы неизбежны частые случайные повороты ручки, чего сейчас не происходит. Но все же столь экстремально уменьшить жесткость - это явный перебор: пружина раза в полтора-два жестче

была бы куда более к месту. Впрочем, ряд известных вирпилов предпочитает минимальное усилие на ручке, и зачастую

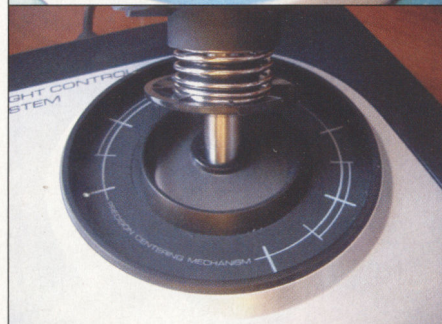


**Блокировка "твиста" активирована**

пружины тех же Х45 и Ево просто снимаются или стягиваются. Многих знакомых с "сорокапяткой" игроков обрадует тот факт, что исчезла его известная "багофича" - изначальный легкий люфт РУС (багом это считали многие пользователи, а фичей - компания-изготовитель).

На осях Х и У (РУС) установлены магниторезисторы, которые намного долговечнее обычных контактных. Ранее эта технология использовалась на ряде джойстиков от Microsoft, которые завоевали уважение виртуальных пилотов своей точностью и живучестью (за что им были прощены огрехи в эргономике и невысокая функциональность). К сожалению, остальные резисторы остались обычными, но на Saitek'ах они, как правило, достаточно живучие.

Стоит также отметить использование более качественных материалов: шток РУС теперь не пластмассовый, а стальной. Из стали же вместо резины выполнена сдвижная площадка под РУС: теперь вряд ли придется прибегать к таким экстраординарным мерам для обеспечения плавности усилий на ручке, как смазка трущихся частей восковой свечкой.



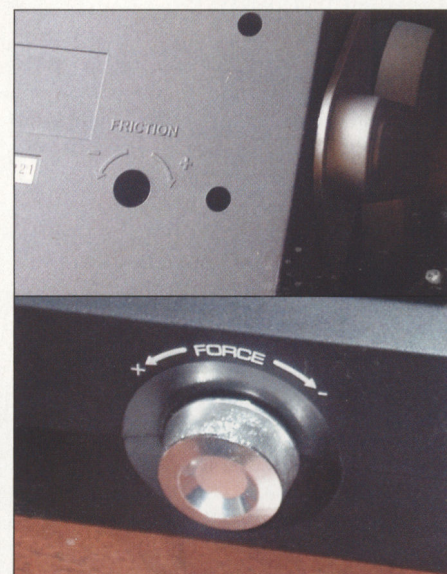
**Наглядная разница в механике РУС**

Сильно изменился РУД. Здоровенный ЖК-дисплей бросается в глаза и выглядит очень стильно. Наличие часов на нем может оказаться полезным для любителей полетать перед работой или учебой, а в режиме секундомера - для оценки времени полета. Также отображается выбранный режим работы, дублируя индикатор на РУС, и название выбранного игрового профиля. Возле дисплея расположены три кнопки, отвечающие за режим его работы. Но все же роль дисплея - больше декоративная, чем функциональная.

В плане удобства хвата РУД неплох, но надо признать, что у Х45 он был лучше (недаром РУД Х45 призна-

вали идеальным даже те, кому система в целом не нравилась). Если на прошлой модели рука лежала, как влитая, то теперь просто без дискомфорта (что, в принципе, тоже неплохо).

Функциональность РУД повысилась: на смену переключавшейся на РУС оси педалей пришли сразу две новых: "ползунок" сверху и аналог скролла мыши - под пальцами (впрочем, назвать последний полноценной осью можно с натяжкой - он реализован как две кнопки: каждый щелчок вверх или вниз соответствует одному нажатию). К прежним двум кнопкам добавились еще три: на скролле и на дисках дополнительных осей. Сохранились рычажок эмулятора мыши и еще одна хатка.



Усилие на РУД, как и у предшественника, осталось изменяемым, но процесс изменения стал более удобным: теперь не нужно переворачивать РУД и вращать отверткой маленький винт - достаточно подкрутить руками удобный регулятор слева на основании.

**У серьезных игроков РУС Х45 часто отдыхает в сторонке (фото с чемпионата по авиасимам, прошедшего в ноябре в Голландии)**





Подключение системы к USB-порту теперь идет не от РУС, а от РУД, что должно понравиться тем, кто предпочитает использовать РУД от HOTAS совместно с другим джойстиком вместо штатного РУС. Хотя с нынешней рукояткой это вряд ли будет актуальным: ее эргономика почти идеальна.

ПО изменилось в лучшую сторону: появилась возможность убрать или ослабить подсветку (раздельно для кнопок и дисплея) и настроить мертвую зону для каждой оси. Ручная калибровка осей устройства не предусмотрена - она происходит автоматически и отменно справляется со своей задачей.

Напоследок хочется отметить наличие на РУС и РУД двух сквозных отверстий по углам, что позволит при желании закрепить систему на столе с помощью шурупов в наиболее удобном положении, исключив в принципе всякую возможность сдвига при излишнем приложенном к рукояткам усилие (конечно, если покрытие стола не особо жаль).

JoyTester2 при попытке замерить точность "пятьдесят второго" объявил сидячую забастовку и считывать данные с осей наотрез отказался. По субъективным ощущениям - все основные оси имеют очень хорошую чувствительность. Дополнительные, в виде дисков на РУД, - тоже. А вот "ползунок" на РУД, - весьма низкую (впрочем, возможно это связано с тем, что весьма непросто приложить к нему достаточно малое усилие, чтобы при коротком рабочем ходе сдвинуть его на минимальное расстояние).

#### Достоинства:

- отменная эргономика с возможностью подстройки РУС под размер ладони;
- превосходная функциональность;
- качественная механика;
- удобное и функциональное ПО;
- возможность жестко закрепить устройство на столе.

#### Недостатки:

- чрезмерно низкое усилие на РУС;
- иногда имеются проблемы после вывода компьютера из спящего режима (самостоятельное отключение подсветки, иногда сопровождающееся потерей связи с РУС).

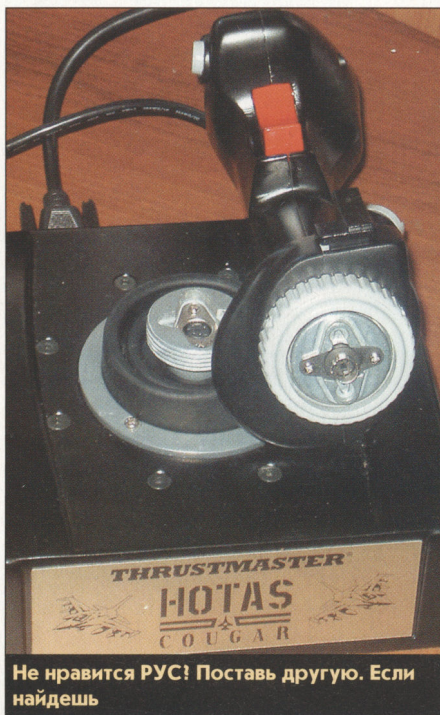
**Цена:** на момент написания статьи цена в России неизвестна (в онлайн-магазине Saitek - \$130).

**Вывод:** идеальный инструмент вирпила, предоставляющий практически неограниченные возможности, но требующий привыкания к почти незаметному усилию на РУС или самостоятельной доработки конструкции для устранения этого недостатка (с потерей гарантии, естественно).

## Thrustmaster HOTAS Cougar



Даже одного взгляда на этот девайс достаточно, чтобы проникнуться к нему уважением: многокилограммовая коробка (вес нетто - около 9 кг), цельнометаллическая конструкция (включая даже кнопки и хатки), серьезный внешний вид (никаких вам дисплеев с подсветкой и светодиодов в кнопках) и "HOTAS Cougar Reference Book" почти на две сотни страниц (на английском). А уж информация об использовании его в качестве тренажера для пилотов ВВС США, наличие встроенного процессора, управляющего работой электроники устройства, и то, что дизайн джойстика полностью копирует органы управления истребителя F-16, просто повергают в священный трепет. Кстати, РУС предусмотрена сменной: планировалось использование дополнительной РУС от F/A-18. Правда, похоже, что эта идея заглохла.



Не нравится РУС! Поставь другую. Если найдешь

На столе система стоит, как влитая - заставить РУС или РУД елозить просто невозможно (что с такой массой вполне объяснимо). Количество органов управления также вызывает уважение: одних хаток только на РУС аж

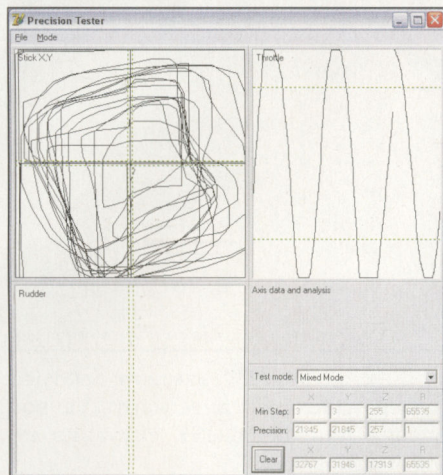
четыре штуки. А кроме них, РУС имеет двухпозиционный курок и 4 кнопки. Но виден и первый недостаток: педалей нет ни в каком виде, что странно для системы такого класса. Да, за рубежом можно купить специальные педали для HOTAS Cougar, но в России они не поставляются, что труднообъяснимо: соотечественники, покупающие "кота" (как называют HOTAS Cougar его почитатели) по цене хорошей стиральной машины, наверняка пожелали бы повысить его функциональность.



К сожалению, этот недостаток не единственный. Эргономика РУС не идеальна. При удобном хвате, когда кисть лежит на предназначенной для нее подставке, рука не дотягивается до верхней кнопки и хатки, по умолчанию отвечающей за обзор. А при смене хвата становится неудобным доступ к другим органам управления и сильнее устает не имеющая опоры рука. Так что слепое копирование габаритов реального РУС вышло боком: настоящий пилот надевает летные перчатки, чего разработчики, видимо, не учли.

В полете обращают на себя внимание очень жесткая ручка и неравномерные усилия на ней, обусловленные системой центровки: достаточно просто провести ручку по кругу, чтобы прочувствовать. Точно по вертикали или горизонтали ручка идет заметно легче, чем в промежуточные положения. А очень большое усилие на РУС усугубляет этот фактор, затрудняя выполнение, как ряда фигур пилотажа (например, размазанной бочки или боевого разворота), так и точной наводки при стрельбе. И хотя это соответствует реализму, что признали даже пилоты группы "Русские витязи" (вверх-вниз - на руль высоты, влево-вправо - на элероны, а промежуточные положения задействуют и то, и другое, требуя повышенных усилий), но играть становится намного труднее. Эти конструктивные особенности практически сводят на нет феноменальную точность осей РУС. Замеры через JoyTester2 показывали несколько различающиеся результаты, поэтому привожу средние из них: по 21845 позиций на осях X и Y - не зря кушает энергию встроенный процессор! Точность оси газа и оси, распознанной программой как педали (верхний ролик на РУД), разногласий у JoyTester'a не вызвали: добротный, но отнюдь не чемпионский результат в 257 промежуточных позиций.





Впрочем, владельцы этих джойстиков зачастую ставят более слабые центрирующие пружины, что устраняет избыточную жесткость РУС и снижает отрицательный эффект от неравномерности усилий при перемещениях ручки.

РУД, помимо оси газа, имеет две дополнительные оси (вращающиеся ролики), хатку, ручку эмулятора мыши, два трехпозиционных переключателя и две кнопки (одна объединена с верхним роликом, вторая - с эмулятором мыши).

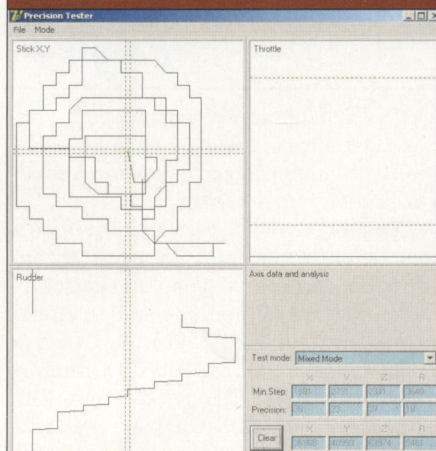
Хват достаточно удобный, все органы управления вполне доступны. Имеется регулировка усилия ручки, представленная колесиком на обращенной к игроку стороне блока РУД. Над регулятором на самом виду находится наклейка с серийным номером, что само по себе говорит об эксклюзивности устройства (аналогичные номерные таблички ставят на приборную панель ограниченных серий престижных автомобилей).



Эмулятор мыши, правда, реализован не лучшим образом: при изменении тяги его надо двигать по-разному. Из-за перемещения РУД меняется положение рычажка эмулятора в пространстве: то же самое движение, что на полном газу направляло взгляд вниз, на малой тяге будет смещать взгляд вниз и влево. Привыкнуть к этой особенности трудно, поскольку движение рычажка абсолютно равномерное, без малейших признаков промежуточных положений. Кроме того, при попытке использования нижнего ролика рычажок эмулятора мыши задевается практически со стопроцентной вероятностью и смещает взгляд в сторону, поскольку его ход очень мягкий. Но сама по себе работа эмулятора мне показалась лучше, чем у конкурента от Saitek, лишенного этих недостатков (более плавное изменение направления взгляда и две возможных скорости перемещения вместо одной).

## МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Скриншот с данными по осям типичного китайского джойстика за 700 рублей. Я бы хорошенько подумал, стоит ли экономить, чтобы взять вместо нормальной вещи подобное убожество... пардон, устройство с точностью в 20-30 позиций на ось.

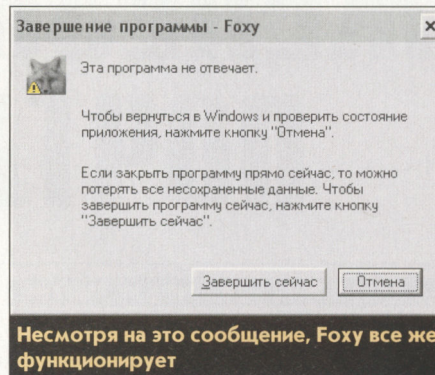


Прилагаемый софт весьма функционален и позволяет запрограммировать самые различные макросы и комбинации, но не столь интуитивно понятен, как у конкурентов от Saitek. Калибровка предусмотрена, как ручная, так и автоматическая: через ПО из комплекта поставки (пользоваться встроенной программой калибровки Windows производитель настоятельно не рекомендует). Утилита Foxu для "продвинутого" программирования функций при старте в Windows XP SP2 сперва упорно делает вид, что зависает, но потом все же приходит в себя.

### Достоинства:

- высокая функциональность;
- цельнометаллическая конструкция;

- высочайшая точность осей РУС;
- широкие возможности по программированию функций.



**Несмотря на это сообщение, Foxu все же функционирует**

### Недостатки:

- просчеты в эргономике;
- неравномерность усилий на РУС;
- отсутствие встроенной реализации педалей и недоступность в России опциональных педалей;
- всего лишь 5 физических осей;
- цена.

**Вывод:** девайс скорее ориентирован на фанатов технического совершенства и авиации как таковой, нежели предназначен для виртуальных боев. В изначальном виде для воздушного боя в играх подходит мало в силу своих серьезных конструктивных и эргономических недостатков. Если конструктивные недочеты еще можно в той или иной мере исправить, то эргономика лечению не поддается. Цена же явно завышена: 9 кг металла и процессор частотой 24 МГц явно не стоят таких денег.

Редакция благодарит компании "Игалакс" ([www.igalax.ru](http://www.igalax.ru)) и "АЛИОН" ([www.alion.ru](http://www.alion.ru)) за предоставленные на тестирование джойстики.

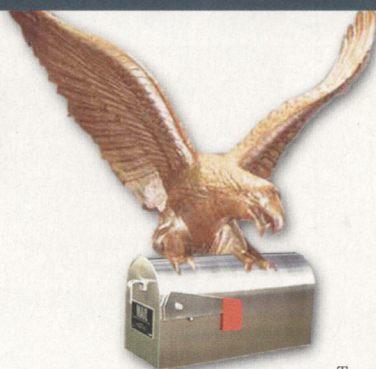
**Н**

Рычажок эмулятора мыши задевается при использовании нижнего ролика





# ЖЕЛЕЗНАЯ ПОЧТА



Тихо кулером шуриша, плата тлеет не спеша.

## Пишу в Железную почту не впервые.

Недавно приобрел новый компьютер и первое время все было отлично, но вскоре многие игры стали тормозить и глючить. Например, в NFS:U у меня не включаются размытость, толпа и прочие фишки. Недавно купил FIFA 2005 - в 1024\*768\*32 и качестве High постоянно дергается изображение. Prince Of Persia и Thief III не идут вовсе, DOOM 3 я даже не рискнул установить.

Моя конфигурация:

- ◆Pentium 4 2.80 Ghz
- ◆512 Mb Ram
- ◆Nvidia GeForce 4 MX 4000 128 Mb (ForceWare 61.77)
- ◆DirectX 9.0b
- ◆Windows XP Pro SP I

Заранее благодарен,  
**Александр а.а. Воротан**

Видимо, компьютер куплен в сборе по принципу наименьшей цены при мощной, на первый взгляд, начинке - уж очень характерна конфигурация. В таких случаях графа в описании системника типа "Видеокарта: GeForce 128 Mb" без полной расшифровки названия является удобным способом облапошивания неопытного в "железных" вопросах пользователя при покупке: он смотрит на немалый объем видеопамати и думает, что карточка "реально крута".

Если процессор и память вполне достаточны для современных игр, то видеокарта отличается крайней немошью. GeForce4 MX4000 представляет собой слегка улучшенную версию устаревшей и снятой с производства GeForce4 MX440. Эта карта не поддерживает пиксельные шейдеры - поэтому на ней и не запускаются такие игры, как Prince Of Persia: Sands of Time, для которых эти технологии обязательны (кстати, стоит внимательнее читать системные требования игр: в описании PoP сказано, что видеокарты серии GeForce 4MX не поддерживаются). Отсутствие ряда визуальных эффектов в некоторых играх также связано с тем, что эта устаревшая видеокарта не поддерживает необходимых технологий. Дерганье изображения в FIFA 2005 при высоких установках качества - следствие низкой производительности данной видеокарты, которая не успевает просчитать достаточное для комфортной игры количество кадров в секунду.

Так что единственный способ запустить все игры и использовать полный спектр графических эффектов в них - это замена видеокарты.

Для адекватной реализации производительности вашей системы лучше всего подойдет что-либо из карт последнего поколения средней ценовой категории (около \$200) - GeForce 6600GT или Radeon X700XT. Они превосходят карты семейств GeForce 5900 и Radeon 9800 и при этом зачастую стоят дешевле. Правда, если ваша система имеет AGP-слот (т.е. система под процессор на Socket 478), придется немного подождать до появления этих моделей видеокарт в AGP-варианте - пока эти карты доступны только под PCI-E.

## Читаю ваш журнал негавно

Хотел написать и вот решился! Проблем много ну вот самая важная!

Мой комп:

- ◆AMD Athlon(tm) XP 1700+ 1.5 GHz
- ◆DirectX 9.0c
- ◆NVIDIA GeForce4 Ti 4200 AGP8X, Driver 6.1.7.7
- ◆Привод - Sony CD-RW 48X
- ◆БП - 300W

Ну вроде все написал теперь собственно проблема:

Моя видюха Ti 4200 AGP8X 64mb

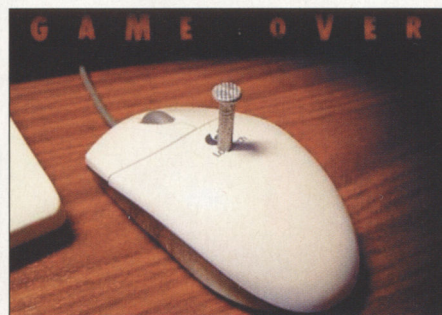
После небольшого времени игры(!) комп виснет издавая из колонок мерзкий звук!

Я считаю что проблема в том что она сильно греется! кстати температура камня 39C максимум 45C!

Я могу ошибаться жду вашей помощи! И еще Что шустрее моя видюха или Radeon9600SE 128bit 128mb Sapphire или 9600XT 128bit 128mb

Заранее благодарен.

Да, похоже, что причиной проблемы является именно перегрев видеокарты - у процессора температура более чем приемлемая, а БП вполне должен тянуть данную конфигурацию.



Radeon 9600XT намного быстрее вашей нынешней видеокарты, а вот насчет Radeon 9600SE ситуация не столь однозначна.

## Здравствуйте, уважаемый(е)

Теперь о том, что меня интересует. Мой проц обозначен как AMD Athlon XP 2700+ из них рабочей мощности - 1800 с небольшим (что за?!). Я пытался проконсультироваться по этому поводу, получил весьма размытый ответ, из него следовало, что повышение всяких там частот в BIOS'e может повлечь за собой еще большие ахтунги, так что рисковать пока не стал, решил посоветоваться с вами.

Второе. У меня не укладывается в голову, почему на моей машине (вышеупомянутый Athlon, ATi Radeon 9700 Pro 128 Mb, два канала памяти, по 512 Mb каждый, Windows XP) Morowind (!) и FarCry (частично) превращаются в брутальное слайд-шоу... когда DOOM III на максимуме (но без анизотропной фильтрации и пр.) бежит, словно петушок по зоне. Ну FarCry еще ладно, можно многое списать на особенности движка, но древний Morowind... В чем тут дело?

И последний вопрос. Немного не в тему, но... каким волшебным образом консольная (XBOX) версия Дума три есть вообще? Как такое возможно? Я слышал, что в графическом плане она ничуть не уступает PC версии... Это при доисторическом процессоре Intel 733 и еще более смехотворном объеме памяти. Не стану отрицать того, что, возможно, человек я не далекий, но все же... в чем секрет?

Во-первых: в процессорах AMD AthlonXP в названии указывается не тактовая частота, а т.н. "рейтинг производительности", тогда как реальная частота работы несколько ниже. Официально AMD объясняет этот рейтинг как частоту процессора Athlon на ядре Thunderbird, которая бы потребовалась для достижения производительности AthlonXP, архитектура которого несколько усовершенствована. Но неофициально все понимают, что сравнение тут идет с Pentium 4. AthlonXP 1500+ имел тактовую частоту 1333 МГц, а последующие модели на шине 133 МГц к каждой прибавке 67 МГц получали к рейтингу дополнительные 100 единиц.



Впрочем, эта арифметика неактуальна для вас, т.к. AthlonXP 2700+ - 2800+ на ядре Thoroughbred имеют частоту шины 166 МГц и система подсчета частоты несколько меняется. Для вашего процессора она должна равняться 2167 МГц, т.е. 166 МГц шины x 13 (коэффициент умножения, КЭ). Но у вас либо шина 166 МГц при КЭ=11, либо шина 133 МГц при КЭ=13,5. Со штатным КЭ на 133-й шине частота должна была бы быть 1733. Если вам действительно продали AthlonXP 2700+, а не более медленную модель под его видом, то все делается через BIOS. Следует установить частоту шины в разделе Advanced Chipset Features (или подобном по названию) 166 МГц, а в разделе Frequency And Voltage Control (или опять же похожем по названию) коэффициент умножения (CPU Ratio) либо в положение Default, либо принудительно назначить число 13. Если ваша материнская плата основана на чипсете nForce2 (и судя по всему, это так), то она гарантированно должна поддерживать ваш процессор.

С АТI все очень часто упирается в драйверы: попробуйте различные версии.

По поводу Xbox: "ничуть не уступает" - не совсем правильная оценка. Не стоит забывать, что там гораздо ниже детализация текстур, и игры специально для приставок "затачиваются" под использование минимального количества системных ресурсов (отсюда и постоянные подгрузки, и ограничение сейвов и т.п.). Сами же эти ресурсы расходуются весьма экономно, поскольку ОС приставки не включает в себя ничего лишнего - только то, что необходимо для игры.

P.S. Если "советы" про возможные "ахтунги" при запуске вашего процессора на его стандартной рабочей частоте вам дали в техподдержке фирмы, где вы покупали комп, то я бы задумался над дальнейшей перспективой общения с такими "специалистами".

### Здравствуй, "Навигатор"!

Читаю тебя с ноября 2002 года, и пришла моя пора написать в Железную почту. Проблема такая: Временами, при включении компьютера, как только происходит загрузка Windows, все "виснет" на Рабочем столе. Помогает только reset. После такой процедуры все работает нормально. В чем проблема?



### Конфигурация компьютера:

- ◆Windows XP Professional SP 1
- ◆Intel Celeron 2000 MHz
- ◆"Мама": Shuttle AV40S
- ◆v.3.1. (5 PCI, 1 AGP, 1 CNR, 3 DIMM, Audio)
- ◆Чипсет: VIA VT8753A Apollo P4X266A
- ◆Ram: 384 Мб DDR SDRAM (128+256)
- ◆NVIDIA GeForce FX 5500 256 Мб
- ◆Звук: VIA AC'97
- ◆HDD: Maxtor 2F040J0 40 Гб
- ◆Sony DVD Rom+RW
- ◆Bios v6.00 PG.

Спасибо за то, что вы есть!

**Павел Николаевич aka Foster**

Более всего это похоже на проблему с агрегатом, который вы все же не указали, несмотря на весьма подробное письмо. А именно - с блоком питания. При первом "холодном" запуске он, похоже, не способен выдать мощность, требуемую для питания системы. А после рестарта уже справляется со своей задачей. Если есть возможность - позаимствуйте БП на пару дней (мощность для данной системы я бы порекомендовал в 300 честных ватт - этого хватит с некоторым запасом). Если проблема исчезнет - покупайте новый блок питания.

### Привет всем.

У меня, тут появился вопрос на который срочно требуется ответ, а то со мной произойдет тоже самое, что и с вашим сотрудником, который придумывал надписи на обложку для десятичного номера. Сначала мое железо:

- ◆Pentium 4 2,8 Ghz
- ◆Gigabyte 8IPE1000-G
- ◆ОЗУ: 2x 256Mb
- Kingmax MPXB62D-38LT3R-PHA
- ◆Видео - ATI Radeon 9600 SERIES (128 mb)

◆Винт - Maxtor 6Y120L0

◆Корпус на 300Вт,  
(какой точно не помню)

◆Windows XP professional

Вот, принес я это добро домой, подключил, вроде работает. Установил DOOM 3 и Far cry, все идет. Прошло время и я замечаю, что игры то идут, а вот в самом виндусе все подтормаживает, программы открываются по 20 секунд, не редко что-нибудь подвиснет и все в этом духе. Переустановка не помогает. Возможно, у меня просто паранойя, но по-моему P4 так работать не должен. Подскажите как быть.

С уважением и надеждой.

**Денис**

Если длительное открытие программ происходит сразу после игры, то волноваться не стоит: в игровых приложениях система максимально использует оперативную память, выгружая из нее все, что с игрой не связано, и поэтому программы после выхода стартуют долго - сперва происходит подгрузка в "оперативку" необходимых компонентов. Аналогичный эффект возникает и после, например, принудительной дефрагментации RAM для высвобождения максимального объема памяти.

Если же проблемы есть и в других ситуациях (исключая первую минуту после загрузки системы, когда запускаются программы, прописанные в автозагрузке), то первая приходящая в голову причина - неправильная установка драйверов чипсета (повторял и буду повторять: первыми ставятся драйверы чипсета, потом - все остальное).

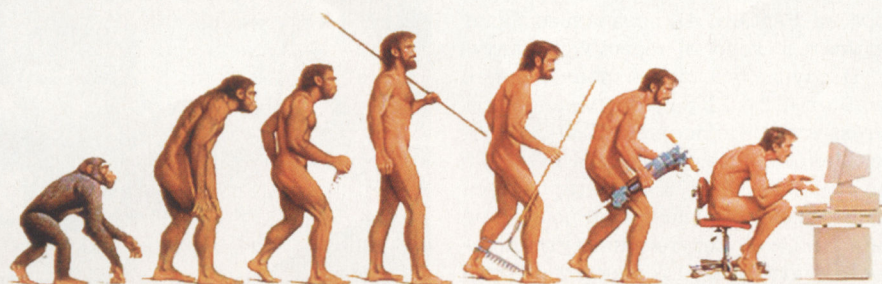
### Здравствуйте.

Недавно проабгрел компьютер (ну что б все как у людей было). Поставил:

- ◆"мама"-ASUS a7n8x-e deluxe
- ◆процессор - Athlon XP 2500+
- ◆"оперативка" - DDRAM 2\*256 PC 3200 400 Mhz Hynix
- ◆и блок питания Microlab на 400 Вт

Из старенького осталась только видеокарта GeForce2 MX 400 64 mb, да и ей осталось жить недолго ;-)

А беда такая: установил память как положено - что б "дуал ченел мод" был, да только частоту памяти при загрузке показывает как 166 Мhz. Ес-







ли проц разогнать до 3500+, то пишет что у памяти частота 200 Mhz. (что-то вроде Frequency memory 166 (или 200) mhz, dual chanel mode. У всех знакомых при похожей конфигурации системы, разве что "мамы" другие, пишет нормально: 400 Mhz или 333 Mhz. Что бы это значило.

Заранее спасибо. **Евгений.**

P.S. хотя есть мысль, что это особый финт товарищей из ASUS'a (у других моих друзей gigabay'tы - мамы), и все это дело на 2 умножать надо.

Да, вы правы: ряд материнских плат (не только ASUS, но и, например, Soltek) при загрузке показывают не результирующую частоту системной шины и памяти, а физическую. Память DDR работает на физической частоте вдвое меньшей, чем указано в ее названии (для DDR400, например, это 200 МГц), но данные передаются по обоим фронтам сигнала и результирующая частота вдвое выше. На этом же принципе основана и шина процессоров AthlonXP - Alpha EV6.

Чтобы память у вас работала в режиме DDR400 при неразогнанном процессоре, необходимо войти в BIOS и вручную выбрать частоту работы памяти. Но наилучшую производительность системы на nForce2 (а у вас имен-

но этот чипсет) показывают в синхронном режиме работы памяти и системной шины. Умная материнская плата в данном случае подстраивает их частоты для оптимальной работы.

Хотя если у вас разогнанный XP 2500+ работает без глюков при повышении частоты шины до 200 МГц, то и заморачиваться не надо по этому поводу. Разгон 2500+ до 3200+ - это всего лишь восстановление исторической справедливости: ведь эти процессоры производятся по одной технологии (а, значит, и частотный предел у них одинаков) и отличаются только разной частотой системной шины (коэффициент умножения этих моделей совпадает). Вся разница в том, что камень, промаркированный как 3200+, гарантированно будет работать в этом режиме на штатном напряжении, а 2500+ может и не завестись.

Вам, судя по описанию, повезло.



#### [с 44-ого номера] Журнал!

Мой комп:

- ◆Проц: AMD Athlon 1,14 ГГц
- ◆Память: 512 мб
- ◆Видюха: ATI SAPPHIRE RADEON 9600 ATLANTIS

Проблема: хочу новый проц, но для этого нужно менять мамку. Подскажите модели мамки и проца, чтоб хватало, но и стоило не сверхдорого. Заранее спасибо.

Всего хорошего,

**Nabrodov Alex aka KainLexx**

Если по минимуму - то это AthlonXP и материнская плата на nForce2. Это обойдется в \$150-200 в зависимости от крутости материнки в случае выбора процессора 2500+ на ядре Barton (мать, конечно, предпочтительнее на nForce2 Ultra400). Но потенциал для будущего апгрейда такой системы практически отсутствует.

Чуть дороже (\$200-240) обойдется система на основе Intel Celeron D 2800 МГц, но она, при наличии потенциала по апгрейду (замена в будущем процессора на Pentium 4), изначально будет уступать в скорости первому варианту.

В случае установки полноценного Pentium 4 2,8 ГГц Prescott надо быть готовым к трате порядка \$280-300 (более медленных моделей для LGA 775 нет, а на Socket 478 ориентироваться бессмысленно - он доживает последние дни). При этом могут возникнуть сложности с подбором материнской платы - чипсеты Intel под эти процессоры по



стандарту не поддерживают AGP и память DDR I. Единственная известная мне плата, в которой реализована поддержка обеих этих технологий, - упомянутая в этом номере ECS 915P-A.

Последний и, пожалуй, наиболее предпочтительный вариант - Athlon64 3000+ на Socket 754 и материнская плата на какой-либо модификации nForce3 под 754-й разъем. Цена вопроса - \$250-280.

Он не самый дорогой, но при этом самый быстрый и не требующий для достижения максимальной производительности двух одинаковых модулей памяти.

Но, боюсь, в любом случае придется менять еще и оперативку: судя по процессору, у вас максимум DDR266, а такая память будет сильно тормозить работу системы в целом. 512 Мб DDR400 обойдется еще в \$80-100.

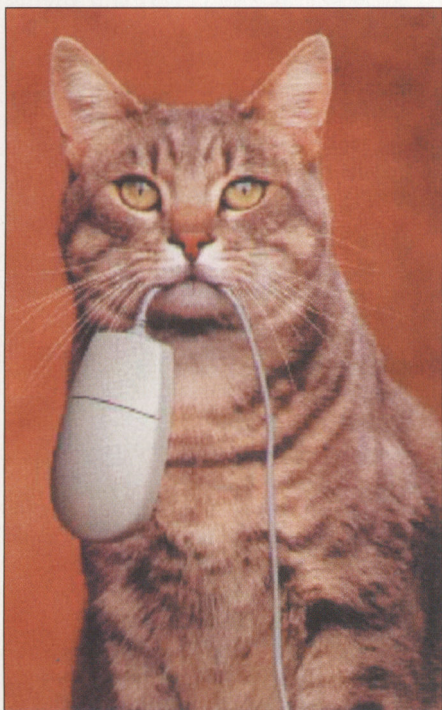
#### Здравствуй Нави!

Ни для кого не секрет, что ты самый клевый, а главное - очень полезный журнал!

Вот я решил спросить у тебя совета, не откажи, дружище!

Где-то с полгода назад купил себе новый комп, (естественно по деньгам):

- ◆MB S-478 ASUS P4800 Gold, i865 PE, 800 MHz, Sata, LAN, ATX
- ◆ЦПУ Intel Celeron S478 Northwood (Узнал по программе CPU-Z) 2800 MHz Box
- ◆Video ATI 9600 XT AGP8X 128MB TV-out DVI
- ◆512 Mb DDR DIMM PC3200
- ◆HDD Seagate Barracuda SATA 7200 rpm 80 Gb
- ◆DVD-RW и прочая Приблуда







Но как и оказалось, комп не совсем удался, и некоторые навороченные игрушки (Far Cry, Doom III, В тылу врага особенно) мягко сказать притормаживают. Но случилось чудо: у меня скоро день рождения, и, наверное обломится немного бабориков.

Суть вопроса:

**ЧТО МНЕ ЛУЧШЕ ВСЕГО ИЗ ЖЕЛЕЗА ПРИКУПИТЬ, КОНЕЧНО, НАЧИНАЯ С САМОГО МАЛОГО И КОНЧАЯ 100 \$**

Буду очень и очень признателен!

**Евгений Метрусенко,  
15 лет. г. Барнаул. aka Хаот**

В конфигурации компьютера самым слабым местом является Celeron - эти процессоры очень медлительны в играх. Стоит заменить его хотя бы на Pentium 4 2400 МГц Northwood - это уже будет ощутимо быстрее, несмотря на меньшую тактовую частоту. У Pentium 4 вчетверо больше объем кэш-памяти (512 Кб против 128) и вдвое выше частота системной шины (800 МГц против 400), а эти параметры весьма сильно сказываются на производительности в играх. Да и в некоторых случаях фирменная Intel'овская технология Hyper-Threading дает некоторый прирост при ее использовании. В \$100 уложиться удастся в случае продажи установленного сейчас CPU. Главное - не взять по ошибке процессор под LGA775...

Подтормаживания в DOOM 3 и Far Cry объясняются просто: видеокарта несколько слабовата, но ее замена на ощутимо более быструю обойдется сейчас дороже \$100.

Тормоза в ВТВ связаны, скорее всего, с неудачной для данной игры версией драйвера: многие жалуются на проблемы видеокарт ATI в этой игре. По отзывам, лучше всего в данном случае работает драйвер 4.7. Драйвер можно скачать с сайта [www.radeon2.ru](http://www.radeon2.ru). На крайний случай, если замена драйвера не поможет, стоит отключить тени.

### Уважаемый Навигатор!

У меня накопилось 3 вопроса, а именно:

1) Прошу вас посоветовать мне, как обгрейдит мой компьютер. есть:

♦Процессор: Intel Pentium 4 2.00GHz

♦Оперативка: 256Mb DDR-SDRAM

♦Видеокарта: GeForce 4MX 440

♦Материнка: MSI

(model: MS-6580 version:20a)

♦BIOS: American Megatrends Inc. v 3.411

Хочу поставить новую видеокарту и, следовательно, оперативку.

Что вы можете посоветовать с учетом моей антипатии к компании ATI, а также с учетом наличия скудной суммы 5000р.

2) 61 градус по цельсию- Это нормальная температура для блока питания? Программа SiSoftware Sandra говорит, что нет. Что делать?

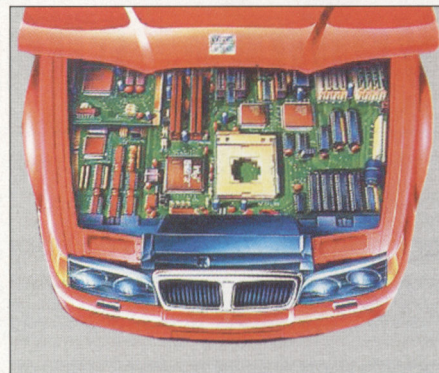
3) Что такое творится с процессором, что с момента покупки компа (год назад) частота его работы постепенно увеличивается. Сейчас она составляет 2011MHz.

Я слышал о том, что их "разгоняют", но чтоб он сам? А может это глюки при определении частоты? Ведь проверял я ее разными програми.

Читаю ваш журнал с 1996ого года.

**Филипп Юревич**

1. Видеокарта и оперативка не связаны между собой настолько, хотя в вашем случае действительно лучше сменить первое и добавить второе.



С учетом того, что на 256 Мб памяти уйдет примерно 1200 рублей, за оставшуюся сумму можно порекомендовать лишь что-нибудь из семейства Radeon 9600 (крайне желательно - не SE версии). В случае продажи старой карточки хватит даже на 9600XT, который в этой ценовой категории, пожалуй, наиболее производителен на настоящий момент (до появления в продаже ATI Radeon X700).

2. Температура несколько высоковата, но не исключено, что это глюк "тети Сандры из Сисофта" - эта программа зачастую дает не совсем верные результаты. Если компьютер работает стабильно, причин для беспокойства, скорее всего, нет.

3. См. п. 2; глюк подобных программ - явление достаточно частое. Да и на материнской плате иногда частота шины бывает чуть завышенной производителем, что в итоге и дает эти 11 МГц. Ничего страшного тут нет.

4. Кстати, наш журнал издается с марта 1997-го...

На письма страдальцев харда и софта отвечал

**Дмитрий ВАСИЛЬЕВ**

Проблемы с работой жесткой и мягкой областей вашего компьютера в любой момент времени принимаются по адресу [hardmail@gamenavigator.ru](mailto:hardmail@gamenavigator.ru)

**Н**





# Увидел, попробовал, заплатил<sup>1</sup> 2

Наверняка, большинство из тех, кто когда-либо увлекались программированием, пытались или даже написали простенькую компьютерную игру. Помню, на первом курсе для получения зачета по программированию нужно было сделать свой вариант небольшой игрушки. Я сотворил клон всем известного "Сапера". Он получился похуже, чем у Билла Гейтса, но в то время я и предположить не мог, что на игре можно было бы заработать реальные деньги, а не только галочку в зачетке!

Мои представления о современных играх ограничивались рынком CD, на котором плодились шутеры с навороченной графикой и продвинутой физикой. Представить, что кто-то готов покупать игры уровня "Сапера" или Lines после того, как поиграет в DOOM, Civilization или The Sims, можно было с большим трудом. Но какой бы ни была популярность лидеров CD-рынка, играть в них могут и будут далеко не все, ведь есть еще и те, кто по разным причинам не желает проводить за играми много времени, хотя они тоже не против периодически расслабиться за монитором. На жаргоне такие игроки называются казуалами (от casual — случайный). В предыдущем номере мы уже начали знакомить вас с активно развивающимся рынком shareware. Сегодня мы опишем типичный пример разработки шаровары. Так что, если кто-то решится на написание собственной игры, то найдет в этом материале парочку дельных советов.

## С чего начать

Как же превратить хобби в источник постоянных и стабильных доходов? Чтобы разработать небольшую шароварную игру, необходимо обладать тремя талантами: уметь хорошо программировать, разбираться в графическом дизайне и построении уровней. Однако нередко бывает, что все эти таланты обнаруживаются у одного человека.

**Ricochet Lost World Recharged. Reflexive** продолжает радовать фанатов игры, выпустив продолжение их хита. В этот раз игра состоит из более 350 уровней, сделанных самими игроками!



Немного побродим по Сети и посмотрим, до чего дошел прогресс. Сложных технологических приемов вы здесь не найдете. Пиксельные шейдеры, которые давно поселились в движках современных игр, в shareware являются технологиями далекого будущего, которое даже не пытается стать настоящим. Большинство игр пребывают все в тех же двух измерениях и не торопятся переключиваться в трехмерность. И в этом нет ничего удивительного. В интернете игры развиваются по своим законам, которые диктуют потребители. Тем, кто в них играет, не нужны навороченные 3D-эффекты и реальная физика. Требования, которые выдвигают потенциальные клиенты, весьма просты: процесс должен быть захватывающим, главный герой — симпатичным, а еще игра должна быть интуитивно понятной с первого же клика мышки.

Еще одно требование диктуют возможности современного интернета: дистрибутив продукта должен занимать не более 10 Мб, но в последнее время это ограничение становится все менее жестким. Основным орудием является мышка — казуалы жмут кнопки клавиатуры с большой неохотой.

Конкуренцию хвостатой составляют только геймпады. Их счастливые обладатели отказываются играть в игры чем-либо другим и частенько пишут об этом тем разработчикам, которые еще не успели ввести в игру соответствующую поддержку. Так как аргументы в таких письмах очень убедительные — сделаете поддержку джойстиков, и тогда я куплю вашу игру — то разработчикам ничего не остается, кроме как идти на поводу у клиентов.

## Типичные ошибки и заблуждения

Попытаемся разобраться самостоятельно, чего ждут казуалы от выкачанной из Сети coffee break игры. Отправляемся на игровые порталы и смотрим, что же там продается лучше всего.

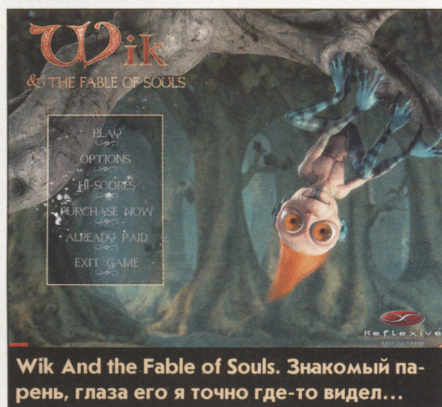
Как определить, что продается лучше? Сразу скажу, что никак. Никто не делает 100% реальные топы продаж, а местные ТОП 10 — это всего лишь рекламная площадка, но никак не показатель прибыльности продукта. Официально никто не оглашает получаемой прибыли от конкретной игры, все прикрываются таинственным CR (Conversion Rate, в переводе на русский — процент конверсии, отно-

**Crusaders of Space: Open Range. Все на борьбу с пришельцами!**



1. Продолжение. Начало в "Навигатор" №11.





Wik And the Fable of Souls. Знакомый па-  
рень, глаза его я точно где-то видел...

шение уровня покупок игры к уровню закачек), утверждая, что это и есть уровень успешности игры. Рассчитывается он по следующей формуле:  $CR = (\text{кол-во покупок}) / (\text{кол-во закачек}) * 100\%$ . Считается, что у хорошего продукта CR равен 5% и выше. При этом, коэффициент этот у каждой игровой площадки по одной и той же игре свой. Дело в том, у каждой площадки имеется своя аудитория, свой набор посетителей, свои способы привлекать потенциальных покупателей. Как правило, на крупнейших игровых ресурсах, с наибольшей посещаемостью, таких как Yahoo Games или Real Arcade, CR наименьший. Если же весь ресурс посвящен одной игре, или несколькими играм от одних разработчиков, то CR будет максимальным. Все, кто попадают на такой ресурс, приходят на него именно за играми. Теперь понятно, что определить самую прибыльную игру просто так не удастся, зато узнать, что именно продается и пользуется спросом, по ТОП'ам можно, так как никто не будет рекламировать непродávшийся продукт.

Большинство топовых позиций занято логическими или аркадными играми, именно эти жанры являются наиболее популярными. Причем часто



The Emperor's Mahjong. Почувствуй себя мудрым Императором

можно встретить на одном игровом ресурсе целую подборку игр с аналогичной игровой концепцией. Самые распространенные – классические Арканоид, Пакман, Lines и более модные игровые решения: Bejeweled и Puzzle Inlay. Толчком для большого количества клонов одной игровой концепции, как правило, является однажды удачно написанная игра, ставшая успешной на рынке. Тут можно провести аналогию с современными жанрами в играх AAA класса. Когда-то Dune 2 породила жанр RTS, и первые попытки сделать что-то похожее на нее были сразу обзваны клонами. Естественно, и в shareware встречаются клоны, но есть и яркие представители жанра. Отличия здесь такие же, что и в играх AAA класса. Представитель жанра не просто передирает старые игровые

идеи, он вносит что-то свое, развивает и совершенствует игровую концепцию, надолго занимая главенствующую позицию в своем классе. Возьмем, к примеру, арканоиды. Эта концепция очень популярна среди аудитории shareware, так как она проста и понятна с первых же мгновений игры. За многолетнюю историю арканоидов среди них было много достойных представителей, концепция продолжала улучшаться и совершенствоваться. Казалось бы, нет ничего проще создания столь элементарной игры. Но после многолетних улучшений игра стала уже не столь тривиальной, появилась сложная физика, сотни бонусов и масса других приятных фишек, которые продолжают радовать фанатов. Усложнение разработки отразилось и на стоимости проектов. Например, стоимость разработки лидера настоящего времени – игры Ricochet от команды разработчиков из американской компании Reflexive – составила \$200 тыс. Огромная популярность игры в Сети показывает, что деньги потрачены не зря.

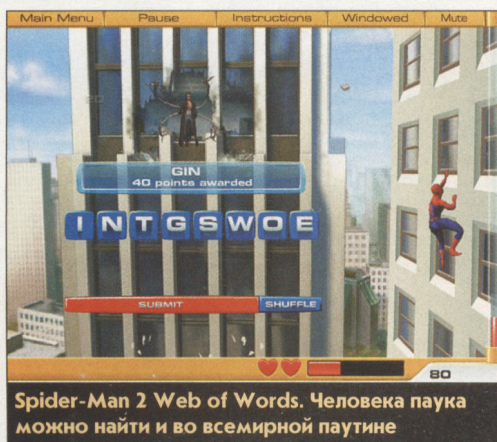
### Что же, если не Арканоид?

Сейчас из интернета можно скачать тысячи шароварных игр, при этом действительно интересных будет всего пара сотен. Количество клонов коробочных игр даже рядом не стояло с числом клонов среди shareware. Как правило, начинающая команда разработчиков выбирает для реализации наиболее известные и простые игровые концепции, считая, что если на рынке этого много, то это и популярно. В результате, количество все тех же арканоидов в сети перевалило за сотню, однако при этом большинство – очень низкого качества. Связано это с тем, что разработчики подобного софта, прежде чем реализовывать свои “новые” идеи, не потрудились

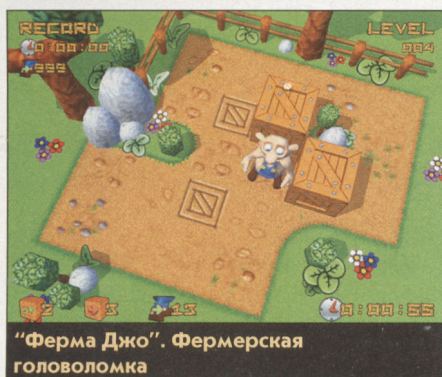
**Jewel Quest.** Это уже не просто Bejeweled, помимо бесконечного количества драгоценных камней в игре есть увлекательная сюжетная линия







Spider-Man 2 Web of Words. Человека паука можно найти и во всемирной паутине



"Ферма Джо". Фермерская головоломка

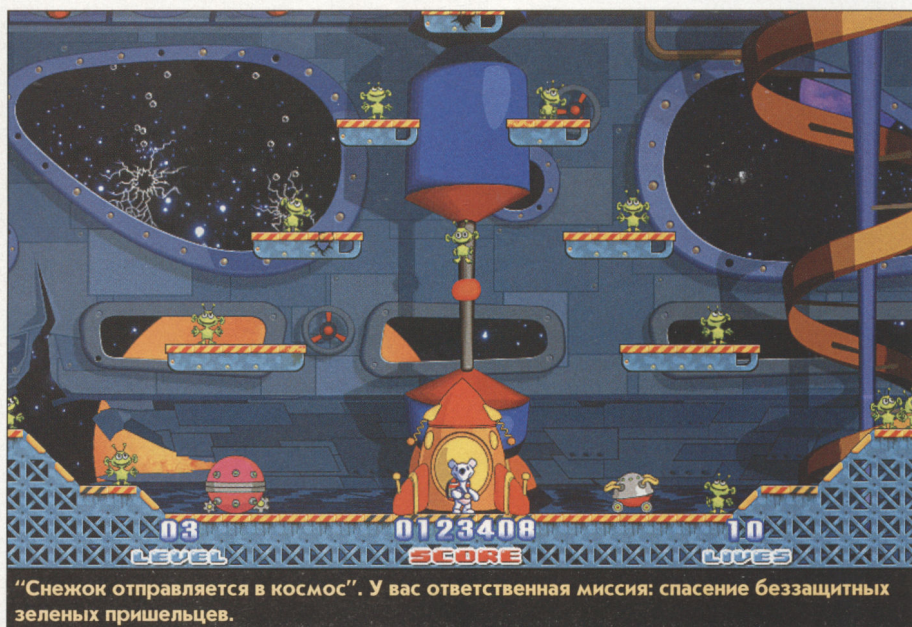
посмотреть подобные игры своих же коллег. С другой стороны, игр сегодня так много, что просмотреть все – задача не из легких. Есть, правда, и более простой вариант, больше общаться между собой, постоянно обмениваясь полезной информацией. Для этого уже существует несколько популярных ресурсов:

\* [dev.dtf.ru](http://dev.dtf.ru) – тут тусуются почти все русскоговорящие игровики;

\* [groups.yahoo.com/group/swrus-games](http://groups.yahoo.com/group/swrus-games) – русскоязычная почтовая рассылка, на которой можно обсуждать любые проблемы, связанные с разработкой игр;

\* [forums.indiegamer.com](http://forums.indiegamer.com) – это англоязычный форум, обсуждающий основные события рынка небольших игр.

Благодаря обмену опытом и привлечению талантливых людей к разработке небольших игрушек, в интернете уже можно найти достойных отпрысков 8- и 16-ти битных родителей. Есть разработчики, которые продолжают совершенствоваться и отлаживать всеми любимые игровые концепции, делая их все лучше и привлекательнее. Но, как я уже говорил, сделать достойное продолжение популярной игры сложно, легко можно затеряться среди десятков подобных. Гораздо проще взяться за реализацию менее популярной концепции, вдохнув в нее второе дыхание, добавив пару свежих идей и более удачных решений. За поиском таких вот героев прошлого можно отправиться на кладбище игр для консолей. Так вот родилась игра Zuma, предка которой можно найти на диске для PlayStation. Есть еще масса забытых игр, которые дремлют на сайтах типа [www.pristavka.kulichki.net](http://www.pristavka.kulichki.net) и терпеливо ждут своей реинкарнации,



"Снежок отправляется в космос". У вас ответственная миссия: спасение беззащитных зеленых пришельцев.

чтобы вновь потряхнуть стариной уже на PC с обновленной графикой и вкусными фишками. Не забывайте, все новое – это давно забытое старое. Использование заслуженной игровой концепции при создании самостоятельного продукта воровством не является. Никто не стесняется делать очередную RTS или FPS, называя происходящее прогрессом игрового жанра, и не вспоминая при этом об интеллектуальной собственности первопроходца. Арканоид, пакман и диггер давно превратились в самостоятельные жанры, перестав быть только яркими аркадами, как это было около 20 лет назад. С учетом того, что новых игровых концепций для небольших игр почти не появляется, разработчикам остается только развивать уже существующие идеи, совершенствуя их и находя новые оригинальные решения.

### Как продать игру в интернете

Итак, как же все-таки заработать деньги на уже написанной игре? Есть два способа. Первый, наиболее простой для разработчика, – найти себе помощника, который все устроит. Естественно, за часть прибыли. Я говорю про издательство. Здесь наблюдается полная аналогия с CD-рынком: разработчик и издатель подписывают контракт, в котором оговаривают условия сотрудничества, и разработчику остается только заниматься доработкой игры или делать по мере необходимости специальные версии, ну, и конечно, получать royalty, процент от прибыли издателя от продажи его игры. Крупных мировых издателей shareware можно сосчитать по пальцам: наиболее популярными является зарубежные компании GameHouse, Oberon, Pop-Cap и отечественная "Алавар".

При втором варианте разработчик сам занимается распространением своей игры, зато делиться ни с кем не нужно. Тут придется потратить немало времени на изучение специфики рынка shareware, понять, как же де-

лится прибыль между всеми участниками, и каким образом можно эту прибыль максимизировать. Для начала придется зарегистрироваться в одной из регистрационных систем. Для продажи по России есть Softkey, для продажи на мировом рынке выбор больше: RegNow, ShareIt, Esselate.

Пригодится и свой сайт: вначале это будет единственная площадка, с которой вы сможете продавать игру. Для привлечения первых посетителей на ваш ресурс придется потрудиться – заняться размещением вашей игры на игровых архивах. Архивы за размещение игры денег обычно не берут, но процесс "сабмита" по большому количеству (несколько сотен) архивов трудоемкий, поэтому проще его заказать у профессионалов, которые за небольшую плату сделают всю работу за вас. Один из сайтов, предлагающих подобные услуги, – [rudenko.com/submit](http://rudenko.com/submit). Далее нужно связаться с крупными игровыми сайтами: [www.bigfish.com](http://www.bigfish.com), [games.realarcade.com](http://games.realarcade.com), [www.oberon-media.com](http://www.oberon-media.com), [www.reflexive.com](http://www.reflexive.com), [arcade.icq.com](http://arcade.icq.com). Всегда есть шанс, что одному из порталов игра понравится настолько, что они с радостью купят у вас интеллектуальные права на игру за неплохое вознаграждение. Итак, вы все-таки пропихнули игру, но это только половина успеха, вас ждет еще одно испытание. Проверка конечным пользователем. Тут уже никакая халтура не прокатит, один человек может ошибиться, а вот тысячи потенциальных покупателей – нет. Продать kota в мешке не получится. Ведь в shareware действует принцип try-before-buy ("попробуй, прежде чем покупать"), а значит, ни завышенные оценки в журналах, ни многообещающие постеры вашей игре не помогут. Все, что могут сделать даже очень опытные продавцы, это убедить, как можно большее количество людей скачать вашу игру, заставить же их ее купить сможет только качество самого продукта.



# Connect

Дмитрий КОЛГАНОВ  
Horse With No Name  
Кишаду

**Первая и последняя в своем роде  
Ballerium поместили в холодильник**



Компания Majorem официально объявила о замораживании MMORTS Ballerium. Проблемы у разработчиков начались еще в прошлом году, когда фирма-партнер отказалась выполнять обязательства и прекратила финансирование проекта. К сожалению, ни одно издательство так и не решилось взвалить на себя бремя расходов на дальнейшую разработку игры. Если в ближайшее время издатель не будет найден, все наработки будут проданы "заинтересованным лицам". До настоящего времени игра являлась единственной в своем жанре, но, вполне возможно, до релиза дело так и не дойдет. По сообщению девелоперов, для окончания разработок компании понадобится примерно \$2 млн. - Д.К.

**SoR оживает вас  
Экономь на халяву**



Компания Nevrah предоставила всем желающим еще один шанс пощупать в действии MMORPG Saga of Ryom. На данный момент каждый, кому не лень, может зарегистрироваться и получить доступ сроком на две недели к любому из серверов игры. Правда, для создания аккаунта понадобится кредитная карта, каковые в нашей стране имеются далеко не у всех. Если пользователь решит в течение испытательного срока купить полную версию SoR, то получит скидку в \$15. - Д.К.

**Карты в онлайн  
На зависть покемонам!**

Konami объявила о скором запуске Yu-Gi-Oh! ONLINE - онлайн-версии одноименной карточной игры, которая, в свою очередь, была основана на серии комиксов от Казуки Такаhashи (Kazuki Takahashi), стартовавшей в 1996 году и к настоящему моменту разошедшейся общим тиражом в 33 миллиона экземпляров. Проект Казуки смог опередить по популярности даже столь любимых в Японии поке-



Эти ребята даже покемонов переплюнули

монов. Главной целью в карточной "Юги" является свести здоровье игрока к нулю. Для этого используются три вида карт: монстры, заклинания и эффекты. Тестирование Yu-Gi-Oh! ONLINE стартует 18 декабря, официальный релиз игры намечен на ближайшую весну. - Д.К.

**Комиксы идут в наступление  
Война на супергероическом фронте**



Биться они будут до последнего

Компания Marvel подала в суд на NCsoft. Яблоком раздора послужила MMORPG City of Heroes. В настоящее время истец является одной из крупнейших фирм, выпускающих комиксы, ей принадлежат права на серии The Hulk, Spider-Man, X-Men и т.д. Marvel обвиняет создателей CoH

в том, что с помощью встроенного в игру редактора возможно создавать персонажи, похожие на "супергероев" из марвеловских рисованных сериалов. Суд пока не вынес решение по этому делу. Но совершенно непонятно, что будет делать NCsoft, если она проиграет. Пока что данный случай первый, когда кто-либо подает в суд, предъявляя претензии к контенту, создаваемому игроками. Кстати, Marvel планирует начать разработку собственной MMORPG по мотивам своих комиксов - Д.К.

**Сервис решает  
Во имя онлайн-будущего**

Jolt Online Gaming сообщила о том, что займется предоставлением сервиса для немецкой MMORPG Face of Mankind. Согласно сюжету последней игрок оказывается в 24 веке. Девелоперы обещают интересный геймплей, оригинальную систему экономики, квесты, создаваемые пользователями. На данный момент проект находится на стадии бета-тестинга, дата релиза не объявлена. - Д.К.

**Варкрафт себя показал  
Антиглобализация по-близзардовски**

Всего-то с 9 по 18 ноября длился открытый бета-тестинг World of Warcraft, однако и за это время с игрой смогли познакомиться почти полмиллиона человек во всем мире (было задействовано сорок серверов). Открытый этап тестинга прошел без каких-либо осложнений, если не считать того, что регистрация желающих длилась всего один день. Не успела игра появиться в продаже 23 ноября, как уже 25-го Blizzard сообщила, что зарегистрировано 200 тыс. аккаунтов. Чуть позже были обнародованы планы от-

Дубасить фурий палкой - сплошное удовольствие





носителем европейского релиза. На полках "старосветских" магазинов WoW появится в начале следующего года, цена составит \$70 за стандартную и \$95 за коллекционную версию. Ежемесячная плата ожидается на уровне около \$17,5. Blizzard не рекомендует европейцам покупать игру и регистрироваться на североамериканских серверах, так как в скором времени доступ к ним будет разрешен только жителям Северной Америки, Австралии и Новой Зеландии. - Д.К.

### Броня крепка

А хакинг оказался не прокаченным



Загадочное существо со странными глазами

Серверы игры Saga of Ryzom подверглись хакерской атаке, в результате которой злоумышленники смогли получить непосредственный контроль над ними. Правда, раздобытые администраторские права были слишком низкого уровня, чтобы натворить что-нибудь серьезное, но, тем не менее, Nervax все же обратилась к пользователям с просьбой сменить пароли к своим эккаунтам. - Д.К.

### Расширение темных веков

Древние кельты, зльфы и викинги заговорают чероглифами



Компания Mythic Entertainment, разработчик Dark Age of Camelot, сообщила о дальнейшей экспансии одной из лучших MMORPG нашего времени. Уже в январе будет открыт доступ к серверам в Японии, а весной - в Испании, Италии и Корее. На сегодняшний день существуют английская, французская, немецкая, итальянская и корейская версии DAoC. Каждая из них содержит свыше двух миллионов слов текста, что примерно эквивалентно шестнадцати романам.

"Мы в восторге оттого, что вскоре сможем поприветствовать в игре игроков из этих стран на их родном языке. DAoC остается MMORPG #1 в Европе, и она станет первой массивно-многопользовательской игрой такого уровня, локализованной для испанс-

кого рынка", - заявил президент и исполнительный директор Mythic Entertainment Марк Якобс. - "Релизом в Японии и Корее мы собираемся положить начало нашему утверждению в роли ведущего игрока на огромном онлайн-рынке Азии".

Mythic успешно сотрудничает в плане запуска новых локализаций в Италии и Испании с компаниями GOA и France Telecom's Games Unit. Помимо полного перевода игрового контента, GOA создаст национальные службы поддержки игроков, а также возьмет под крыло местные комьюнити DAoC. Помимо исходной Dark Age of Camelot к весне будут готовы и местные версии всех аддонов, включая Catacombs.

Что касается Японии, то там сейчас проходит закрытое тестирование локализованной версии, которое в декабре перейдет в открытую фазу. В корейском регионе интересы компании представляет фирма Buff Entertainment. - HWWN

### Какие люди в Сан-Франциско!

На EQ2 пати была замечена темная зльфия из Lineage 2



Бэй Линг в компании подсадных уток от SOE. Та, что приплыла из Lineage 2 - крайняя слева

Случилось это в ноябре, в Сан-Франциско, в фешенебельном ночном клубе Ruby Sky. Компания Sony Online Entertainment организовала вечеринку, посвященную старту MMORPG EverQuest 2. Как и полагается, понаехало множество гуру от онлайн-игрового бизнеса. Фронтон клуба по такому поводу был на скорую руку замаскирован под средневековый замок. Средневековая тема царилла и внутри, где были установлены колонны с восседающими на них драконами. Бармены и официантки также были переодеты и экипированы соответствующим образом. Новоявленные служанки разносили огромные блюда с закуской и выпивкой. В залах было установлено порядка полусотни компьютеров с запущенным вторым EverQuest. И, самое главное, атмосфера была сдобрена присутствием знаменитостей, которые, как оказалось, тоже играют в компьютерные игры.

В частности, были замечены: Brande Roderick (Playboy Playmate '2001), Traci Bingham ("Спасатели Малибу"), Bai Ling ("Небесный капитан и мир будущего"), Summer (Penthouse Pet '2004). И это - не считая знаменитых мужиков. Жаль, я там не был, мед-пиво не попил. - HWWN

### Нормальные герои всегда идут...

Hero's Journey отправляется в путешествие. Пока по новостным ресурсам

Темпы размножения MMORPG скоро начнут вызывать зависть даже у дроздила (разумеется, если генетики все же научат последних завидовать). Каждый свежесозданный анонс обещает золотые горы удовольствия и полноводные реки невиданных ранее фиш. Через полгода горы превращаются в стандартный мелкосопочник, а реки начинают зиять отмелями объективных трудностей. Через год...

Впрочем, анонсированная на днях Hero's Journey пока являет собой натуральный паводок оптимизма. Мелиораторы из Simutronics выплескивают кубокилометры веры, надежды, любви и обещаний:

- никто нигде и никогда такого не видел и не увидит, кроме как у нас;

- полностью трехмерный движок открывает дивные виды на фантастической красоты пейзажи. Кстати, доступные к публичному обозрению картинки и в самом деле выглядят весьма и весьма;

- когда-то на Елантии (Elanthia) существовала великая цивилизация, но магические эксперименты ее воинственных обитателей довели дело до Конца света. Пришла, однако, пора начинать все заново - вот мы и начнем;

- генерацию персонажа планируют в ассоциированные члены Палаты мер и весов в качестве Советника по эталонам: как минимум, собрание сочинений всевозможных редакторов всего на MMORPG-свете, как максимум - можете загадать несбыточное, затем прийти и получить;

- элементы геймплея сложились балладой и шатаются по просторам Сети, очаровывая тех, кому очень хочется; но ежели вникнуть, то: фэнтезийно-магический мордобой, гильдии, альянсы, квесты, крафтинг, бла-бла;

- где-то в 2005, но точная дата пока шита вилами по воздуху;

Без комментариев. - К.



Хорошо проработана листва, правда!



# Бэттлграунд Leirvik: одна ночь на поле боя

Девелоперы из Mythic Entertainment сдержали слово. Как только я зашел в игру инфильтратором Абдуллой, так сразу же получил сообщение о том, что мне полагается халявный уровень. Дело в том, что предыдущий я набрал быстрее, чем за семь дней. И так будет до 45-го уровня, после чего все опять вернется на круги своя. Учитывая неспешность, с которой инфильтраторы зарабатывают уровни, это очень щедрый шаг. Также я поработал над ошибками и опять почувствовал себя монстром.

Дело в том, что после перехода на бэттлграунд Leirvik уж очень часто Абдуллу стали убивать собраты по выбранной профессии из других реалмов. Как мне показалось, из-за того, что им удавалось его обнаружить первыми. Поэтому во время очередных трех прокачек Абу был резко поднят скилл Stealth. Также я не поленился и устроил ревизию всем экипированным шмоткам. После чего существенно обновил гардероб. В результате я заполучил несколько предметов одежды, которые обладают способностью "огрызаться": в ответ на удары они самостоятельно выдают атакующее заклинание. Да и показатель Armor Factor вырос процентов на 15.

## Battleground Leirvik

Здесь ошиваются персонажи 40-44 уровня. Территория представляет собой четыре острова, на трех находятся замки реалмов. Это стартовые точки для местной экспансии. Тут не находятся порталы для возвращения на "большую

землю", здесь ждут заказов мастера-оружейники, специализирующиеся на осадной технике. У самых ворот торчит маг, кастующий спелл, который позволяет дышать под водой и быстро плавать. Эта фишка появилась с введением Trials of Atlantis.

На центральном острове стоит замок (СК или Central Keep), предмет всеобщего вожделения, и три башни. Сейчас замок принадлежит реалму Hibernia, причем он заклеямен какой-то гильдией и проагрейджен по полной программе. Поэтому стены у него выше и толще, а охрана из NPC выше по уровню.

На "нашем" участке берега уже выстроились несколько требушетов, которые методично работают по стене, расположенной по периметру СК. Скоро здесь появятся несколько катапульт и баллист. Если требушетами лучше всего разрушать здания, то катапульты и баллисты предпочтительнее использовать против живой силы противника.

Мы, "альбы", пытаемся взять СК уже вторые сутки. Один раз мы уже взломали врата внутреннего замка, но обломились, не смогли. Дело в том, что у хибсов есть некро-класс - анимисты. Среди прочих умений, эти товарищи умеют накастовывать специальные грибочки. Каждый из них по отдельности не представляет собой особой опасности, вынести их тоже легко. Но... В их присутствии игра проверяет "крепость" скрытого состояния стелсеров. Иначе говоря, они иногда умудряются видеть невидимое. И как только цель обнаружена, по ней начинается постоянный кастинг

Киллер заходит в комнату, где мило беседуют два новых русских, и говорит: - Ничего, если я вас перебыю?

яда. Как правило, грибочки расставляются в стратегических местах: возле проделанных в стенах брешей, на входе в центральный кип, в комнате лорда (которого и нужно пришить для окончательного отъема недвижимости). Иногда грибочки умудряются кастовать сквозь потолки.

Требушеты постепенно пробивают стену, а мы тем временем отбиваемся от вылазок хибсов и помогающих им мидсов (обитателей реалма Midgard). Иногда складывается впечатление, что наши противники действительно договариваются о совместных действиях против Albion. Тогда мы их начинаем звать "hibmids". Мидсы атакуют чаще всего с берега. Если попытка провальная - все дружно ныряют в глубину.

В стене появился первый пролом, за которым сразу же вырастает грибочка анимиста. Еще несколько грибков выставляется на втором уровне стены. Мы подтягиваем катапульты и начинаем работать по живым целям. Если стена имеет нулевую прочность, то снаряды пролетают сквозь нее. Огонь требушетов переносится на центральный замок. С обеих сторон трудятся лучники, которые способны с пары выстрелов выносить легкие танки. Например, моего Абдуллу.

Процентов 20-30 игроков используют ботов. Мой клерик 43-го уровня Pillman стоит в кипе, поэтому я после каждой гибели отправляюсь к нему на подзарядку. В результате у Абдуллы примерно на треть повышается количество хитпоинтов, скорость и сила наносимых ударов. Плюс идет прибавка к резистам по всем четырем типам магии.

От нашего замка до пирса - метров двести. Возле пирса стоит продавец лодок разных типов, вплоть до варшипа. На лодке можно добраться до центрального острова раз в пять быстрее. При этом позволяет "подбрасывать" соплеменников, для чего выделены специальные посадочные места. Именно возле этого продавца враги любят органи-

Берег в требушетах, осада замка только-только началась



Хеллоуин в DAOC традиционно отмечается заменой луны на глазастую тыкву







У природы нет плохой погоды! Дождь с туманом, видимость - 30 метров

зовывать засады. Мы этим делом тоже балуемся, перехватывая возвращающихся к месту боя персов.

Проломлено три участка стены, со стен выбиты все NPC-лучники. По анимистским грибам работают катапульты и баллисты. Требушеты бьют по центральному замку.

Я, будучи невидимкой, пробрался на второй этаж стены, откуда замечаю стоящего неподвижно подраненного фирболга (хибсовский аналог тролля): что-то мне подсказывает, что это бот. Бот практически на поле боя? Это наглость, которая должна быть наказана. Перед целью - несколько хибсов, выжидающих удобный момент для атаки. Набираюсь духу и спрыгиваю прямо в эту кучу, надеясь на то, что меня не смогут мгновенно "проявить". Расчет сбрасывается, делаю два шага к фирболгу и удачно провожу комбинацию Perforate Artery + Creeping Death. Зашипели и сработали нанесенные на клинки яды: Major Lethal Venom и Major Enervating Poison. В результате жизнь фирболга сносится до 25% и продолжает уменьшаться. Абдулла начинают убивать, лайфбар опустошается стремительно, но дело уже сделано. Тикающий Major



Схватка под водой. Мне повезло, я отрезистил пару спеллов этого фросталфа

Lethal Venom сносит по 95 хитов за тик, фирболг падает замертво, а я огребаю по полной экспы и реалм-поинты.

Драться на бэттлграундах выгодно. Один удачный сольный килл может дать столько обычной экспы, сколько принесет десяток (а то и два) монстров одного с персом уровня. Если при вашем участии был захвачен центральный замок, то персонаж получает огромное количество экспы - почти треть уровня. Правда, только один раз за уровень.

Мидсам, видимо, надоело играть под чужую дудку. Они выставили собственные осадные средства и пробили первую брешь в стене. Я предлагаю в чате не мешать им. Даже если они перехватят у нас замок, отобрать его у них будет значительно проще, чем у хибсов. У мидсов нет грибочков. Народ в чате смеется и единогласно со мной

соглашается. Класс анимистов обладает overpower, все это понимают, кроме, похоже, Mythic Entertainment. Игроки шлют петицию за петицией в службу поддержки игры, но адекватной реакции пока нет.

Стены центрального кipa выбиты в ноль. Начинается самое интересное. Катапульты переносят огонь по противнику, которого уже не прикрывают стены. Достаточно один раз поймать "живую" цель курсором мышки, и катапульта начинает отслеживать его перемещения автоматически. Каждые десять секунд выстреливается каменная глыба, которая поражает и цель, и все, что оказалось рядом с нею в момент попадания. Если рядом нет лекаря, дела у пойманных в прицел плохи. Правда, иногда они умудряются забиться в такой закоулок, что катапульта оказывается не в состоянии их выцелить.

Внезапно с замком происходит метаморфоза: он становится ниже, а окружающая его стена превращается в одноэтажную. Нам повезло: похоже, у гильдии, которая владела замком, закончились ресурсы, поддерживающие это право. Или она решила отхватить какой-нибудь замок покрупнее на другом бэттлграунде.

У врат центрального замка появился большой таран. Такой сносит за один

Лури вошел в игру и оказался в нашей башне. Раньше это означало бы для него верную смерть, а теперь его просто оттелепортирует в хибсовский кип



Везет не всегда. Под водой тела скрючивает







Стена раздолбана полностью. Четыре грибницы анимистов. Грибок на грибке, около 20 штук. Каждый из них сносит при ударе порядка ста хитов. Десять попаданий - и выносите

удар порядка 800 хитов. В нем есть несколько посадочных мест: чем больше персов залезет в девайс, тем сильнее его удар. Кому-то из катапультчиков удалось зацепиться за цель, позволяющую попутно выносить заготовленные в замке грибницы. Все остальные начинают ему помогать-ассистировать, для чего есть специальная команда. Постепенно дверь выносится тараном в ноль, а выбитые защитники замка перехватываются во время попыток проникнуть в него повторно. Врата замка распахиваются, но никто не спешит попасть внутрь. Сейчас это верная смерть.

Подтягиваются маги, способные кастовать по площадям. Теперь главное - успевать их лечить. Через пять минут фойе зачищено. Внутри уходят танки, стелсеры и маги. Именно в таком порядке. На мелочевку вроде внутризамковых гардов никто не обращает внимания, если только они сами не бросаются в драку. В последнем случае они гибнут практически мгновенно. Народ сосредотачивается этажом ниже комнаты лорда и баффится перед решающим рывком.

Взять с первого наскока не получается, все откатываются обратно, задыхаясь и кашляя в клубах ядовитого дыма. Сквозь потолок начинают медленно падать выбитые катапультами грибы. И это внушает уверенность. Подскакивает огненный маг Mathez: "Народ, постарайтесь меня не залечить до смерти!" И начинает работать АОЕ-спеллами по комнате лорда. Его плющит и скрючивает от ударов, но он все еще жив: три клерика - это три клерика.

Второй раш к лорду завершается успехом. Все защитники выбиты, только сам лорд то и дело натягивает тетиву лука и посылает куда-то стрелы. Ухожу в хайд, подхожу к нему и наношу Perforate Artery... И ничего не происхо-

дит. Все стоят около последнего защитника замка и ничего с ним не могут поделать. "Он багнутый!" - почти отчаянный крик. И тут лорд срывается с места и начинает рубить кого-то из присутствующих. И все начинают отвечать ему взаимностью. Еще несколько мгновений, и замок Leirvik становится нашим.

Мгновенно выросли стены, на которых уже стоят наши лучники-скауты. Теперь важно найти гильдию, которая согласится заклеить замок. Для этого потребуется полная группа персов из восьми человек, во главе которой будет стоять представитель той самой гильдии.

А замок мы потеряли уже через пару часов. Его перехватили мидсы. А потом опять хибсы. Потом - опять мы.



Абдулла дорого продал свою жизнь. Финал встречи трех стелсеров



Зашел вот повидать старого знакомого - Легендарного Афанка. Да, блендамеда здесь явно не продают

Причем на этот раз я успел буквально десять минут поработать на поле боя Pillman'ом, и бот получил свою дозу опыта от захвата кипа.

Круговорот замков в природе. Все довольны: экспа капает, заработанные в ходе схваток с представителями других реалмов поинты позволяют разжиться специальными умениями. Абдулла кто-то обозвал убер-инфилом. Мелочь, а приятно.

N

Всем миром убиваем Chiftan Leirvik+++ - лорда замковой стражи







# Неугомонный Цинь

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Покусали, покусали — и по камелам  
Неизвестный китаец

★ Жанр MMORPG ★ Издатель Object Software ★ Разработчик Object Software ★ Дата выхода Не объявлена ★ Сайт [eng.objectgames.com/woq2/index.html](http://eng.objectgames.com/woq2/index.html)

Китайская мудрость гласит "Трудные времена рождают великих героев". И вот как раз такой тяжелый для страны период гражданских войн и освещен в новом проекте наших китайских собратьев по геймпаду и клавиатуре.

## Они дрались уже тогда

В далеком семьсот семьдесят первом году до нашей эры злобный Цинь предпринял атаку на западную часть владений династии Чжоу и оторвал от них солидных кусок. Результатом этой агрессии стало внезапное появление на горизонте царя Восточных владений Чжоу, который уже много лет считался пропавшим. Владелец собрал своих вассалов на секретную встречу, на которой, видимо, и объяснил народу свою программу на ближайшее время. Шпионы Циня так и не смогли узнать не только подробностей, но даже общих деталей встречи и приговорились было покинуть город. Но тут свершилось нечто мистическое: царь исчез так же внезапно, как и появился. Стражники, стоявшие на часах возле королевской башни, не видели, чтобы он выходил оттуда. Вот так все началось, а в событиях, последовавших за этим, вам и придется принять участие.

У игры (а это, как вы уже поняли, ее вторая часть) появился новый движок, обеспечивающий двухмерный

фон и трехмерных персонажей плюс большое число неплохо прорисованных эффектов. Потенциальных фанатов ждут около трехсот локаций и примерно такое же число неписей, поставляющих информацию о том, что творится в игровом мире, а также различные квесты.

Любителям много ковыряться при генерации персонажей обещано нескончаемое число опций. Помимо всего этого, в игре еще полно всяких разнообразных фишек. К примеру, для создания одного из пятисот видов вооружений вам потребуется один или несколько из трехсот компонентов, знание многоуровневых формул и целая куча дополнительных навыков.

## Выпуск школы боевых искусств

О скиллах сказано не очень много. Известно только, что они будут называться "техниками" (наверняка уклон идет в сторону боевых искусств) и делиться на две части — основную и вспомогательную. Скажем, для бойца основная часть будет включать в себя одну или несколько "техник" владения



мечом из ста пятидесяти существующих, а вспомогательную часть вы заполните выборкой из более чем трехсот техник движения. Пока немного путано, но, надеюсь, мы разберемся ближе к финалу.

А еще радует то, что здесь все-таки будет PvP! Наверняка, китайцы со своей философией воспринимают смерть аватара как нечто, само собой разумеющееся, поэтому разработчики, как говорится, плюют с Великой Китайской стены на плач некоторых нубов, жалующихся на перманентную гибель своих героев.

О персонажах и их способностях сказано немного, пока известно только, что в игре будет четыре класса. Костяк любой армии, конечно, составляют мастера боя — паладины, владеющие мечами и ятаганами, и ассасины, мастерски управляющиеся с луком и пращей. Другие два класса — это уважаемые всеми маги, визарды и фламены. Первые практикуют боевую магию, вторые же обеспечивают игроков магической поддержкой в виде баффов и разных потусторонних существ, вызванных в разгар битвы.

## Их жгут миллиарды

World of Qin 2 является первой из тех двух десятков игр, включенных в китайский проект "Народные онлайн-игры". Жаль, поиграть в нее нам и остальному "невосточному" миру, скорее всего, не удастся, потому что WiQ2 не собирается пересекать китайскую границу. Одна надежда — на контрабандистов. Или на деньги, у которых огромный опыт по взлому любых преград.

Н

Какой симпатичный гоблин. Только выхлоп у него какой-то прям русский, смахивает на инсектицид



Что-то мне эта картинка напоминает... Там, случайно, командос не прячется?



Пара визардов легко завернет и нашинкует любую банду



Атака донжонов тоже имеет место, и это радует





# Помножить на стратегию

Здорово... В моем отряде слабак и парень, который только что отпраздновал свое совершеннолетие.  
Seifer. Final Fantasy VIII

★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **Square Enix** ★ Разработчик **Square Enix** ★ Дата выхода **Декабрь 2005** ★ Сайт **www.playonline.com/fe**

*Square Enix в особом представлении не нуждается, достаточно упомянуть ее причастность к сериалу Final Fantasy. Похоже, компании понравились результаты первичного окучивания рынка онлайн-игр посредством одиннадцатой части FF, которая по праву считается одной из лучших MMORPG в мире. Видимо, поэтому в коробке с Chains of Promathia (адд-он к FF11) оказалась небольшая рекламная листовка с анонсом новой онлайн-игры Fantasy Earth: The Ring of Dominion.*

## Новый жанр MMOARPGxS?

Достоверной информации об игре пока еще очень немного. О сюжетной подоплеке Fantasy Earth приходится только догадываться, руководствуясь посулами рекламного слогана: "Найди собственную причину для борьбы на континенте, где пять королей сражаются за превосходство". С жанровой принадлежностью у игры тоже не все так просто. Сами разработчики предпочитают называть жанр своего детища не стандартным вариантом "MMORPG", но сложной аббревиатурой MMOARPGxS (сокращенно от Massively Multiplayer Online Action Role Playing Game x Strategy). Почему именно так? Все дело в том, что, помимо привычного для MMORPG создания и развития своего персонажа, изучения различных умений и прочего ролевого хозяйства, в игре будет и изрядная доля стратегии. Эта составляющая Fantasy Earth будет проявляться, когда дело дойдет до PvP-схваток. Как утверждают разработчики, бои будут не менее интересными и масштабными, чем в Dark Age of Camelot. Например, во главе неорганизованной толпы игроков, страстно желающих отличиться в столкновениях с армиями других королевств, может стать генерал (как заполучить эту должность - пока неизвестно), для которого сражение предстает в виде, похожем на битвы из Rome: Total War. Наблюдая полную картину происходящего, он сможет осуществлять

стратегическое руководство, отдавая приказы, обеспечивающие наиболее успешное развитие баталии. Нечто подобное мы уже видели в action/strategy модификации Half-Life под названием Natural Selection. Там успех пехоты Земли в огромной степени зависит от умений командира.

Кроме этого, для защиты границ королевства от неприятеля игрокам будет дозволено строить крепости, замки и прочие фортификационные сооружения. С ними пока тоже не все ясно: кому будет позволено воздвигать подобные сооружения, можно ли их ставить в произвольном месте или только в специально отведенных локациях, ожидаются ли осадные орудия, и как вообще будут происходить штурмы крепостей. Так что вопросов еще больше, чем вразумительных ответов на них. Хотя даже по таким сведениям вырисовывается достаточно любопытная картина.

## Что? Где? Когда?

Насколько можно судить о графике по скриншотам и небольшому видео, по стилю и качеству картинка ближе всего к девятой части Final Fantasy. Как и в случае с World of Warcraft, изображение не блещет чрезмерным количеством полигонов или эффектами на уровне последних 3D-шутеров, зато все выдержано в индивидуальном неповторимом стиле, вследствие чего воспринимается очень положительно. Классы в игре по внешнему виду и прочим атрибутам вполне типичны для серии Final

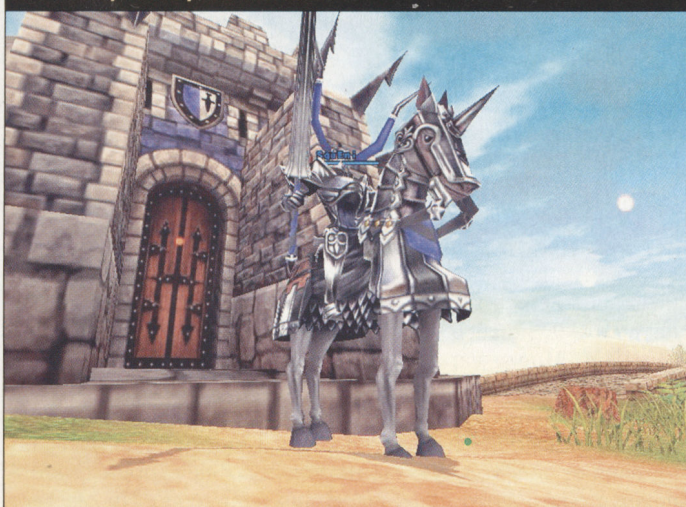
Fantasy (в частности, для Final Fantasy Tactics). Тут вам и черные маги в их любимых синих остроконечных шляпах, и воры с двумя характерного вида кинжалами, и рыцари с непомерно большими мечами, и многие другие.

На данный момент игра заявлена только для PC при поддержке службы Play Online. К сожалению, как и многие другие релизы от Square Enix, Fantasy Earth пока планируется к изданию только на территории Японии.

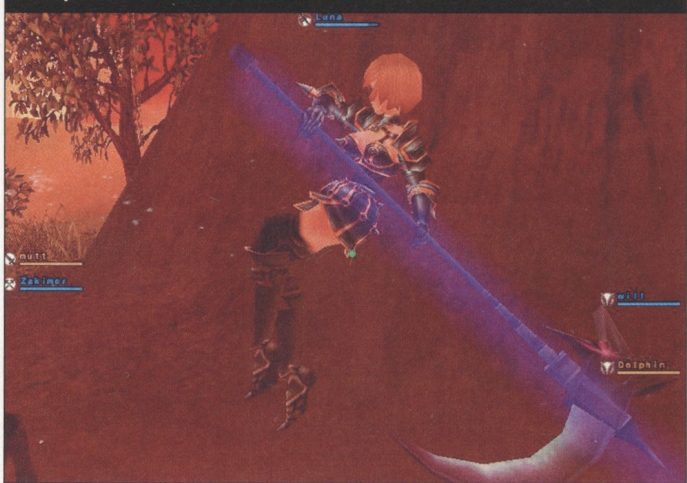
Н



Кто ж ему такие рога наставил!



Гигантские боевые консервные ножи - результат конверсии "оборонки"





# Особенности национального Fallout'a

★ Жанр **MMORPG**

★ Издатель **Студия "Точка Отсчета"**

★ Разработчик **Студия "Точка Отсчета"**

★ Русское название **Точка отсчета**

★ Рекомендуется **Pentium III 600 MHz, 32 Mb RAM, IE 5.5 или Mozilla, подключение к интернету**

★ Сайт **www.timezero.ru**



Центральная площадь New Moscow, не путать с Красной. Здание Администрации находится в другом месте



Город Оазис. Нубы здесь не ходят: телепортация стоит прилично, а дотопать пешком совсем не просто



Стычка в шахте. Судя по набору монстров, Одрик забралась довольно далеко



Первые два медяка, заработанные собственными руками

В то время, когда ведущие западные издатели вкладывают миллионы долларов в оболочки игр, стараясь при этом не трогать геймплей, у нас под боком прорастают и постепенно созревают весьма диковинные ММО-плоды, пока еще не очень привычные геймерскому вкусу, но чрезвычайно питательные. Первым появился "Бойцовский клуб", но вот беда: геймплея там не больше, чем в букмекерской конторе, так что записывать его в игры, да еще и ролевые, как-то неудобно. Зато в проекте Time Zero и геймплея, и ролея хоть отбавляй, да и со всеми остальными компонентами приличной ролевушки тоже полный порядок. За сим пришлось мне отложить в сторону позывной =SF=Glan, вызвать к жизни старинного знакомого Белого Волка (бывалого паладина, кстати) и отправиться в путешествие по просторам постядерного мира Time Zero.

Помогать же мне в этом путешествии вызвался ведущий гейм-дизайнер и один из демиургов мира TZ Борис Герцовский.

## Все наоборот

Давненько я не видал в коммерческих продуктах клиента размером в три мегабайта (играть, впрочем, можно и без него) и бесплатного доступа. Однако же использование Flash-технологии и немудреная графика не означают, что продукт делался наспех. Выверенный дизайн, отточенный интерфейс и микроскопический трафик свидетельствуют о том, что работали профессионалы.

**Навигатор игрового мира:** Борис, когда все началось и как собиралась команда TZ?

**Борис Герцовский:** Разработка игры началась примерно год назад. Костяк команды пришел из "Бойцовского клуба". Причем пришли не только игроки, но и ведущий разработчик. Программированием клиента, например, занимался Merlin, а над дизайном сайта и собственно игры работал ПыЖыК. Большого опыта в разработке игр, конечно, не было, но все мы хорошо знакомы с серьезными продуктами маститых разработчиков. С тем же Fallout'ом.

Fallout'a в TZ действительно много. Мир, ясное дело, пережил ядерную катастрофу и превратился в радиоактивную пустыню, посреди которой мы как раз и появляемся на свет. Кое-что, правда, уже отстроили, так что прямо на кишащие мутантами пустоши нас не выбрасывают. Начинать придется под куполом города New Moscow, где относительно безопасно, хотя на первых порах даже на окраины города я бы ходить не советовал. Крысы, знаете ли.

**НИМ:** А откуда такой толстый слой Fallout'a? Это что, результат личных пристрастий?

**БГ:** Ну, не без этого, конечно. Однако же основные соображения при выборе сеттинга были более серьезные. Мы считаем, что фэнтезийные миры накладывают на игрока множество ограничений, связанных с расовым, классовым и прочими выборами, а наш мир - это чистая страница, позволяющая игроку отыграть любую роль. Мы вообще стараемся не строить барьеров и уж тем более не ограничивать игрока в выборе линии поведения. В нашем мире игрок может, помимо карьеры бойца, выбрать путь торговца, старателя, бизнесмена, просто странника и даже политика. Причем в любой момент владелец заводов и шахт может все распродать и уйти скитаться по миру в поисках одному ему известной истины.

**НИМ:** Борис, а сколько народу в TZ?

**БГ:** Релиз состоялся 28-го июня. В течение прошедших четырех месяцев наблюдается устойчивый рост количества игроков. На данный момент нас посещает примерно 7000 игроков в день притом, что одновременно на сервере находится от 800 до 1600 человек.

**НИМ:** Много народу уходит сразу же? Графика людей не отпугивает?

**БГ:** Очень немного. Мы связываем это с тем, что интересный геймплей и захватывающая атмосфера почти сразу оттесняют визуальную составляющую на второй план. А потом просто - это не обязательно некрасиво. Кроме того,





Всем видно, сколько хитов лейтенант полиции Warlord Ishamael выносит за один раз!



Любой бой можно просмотреть при помощи КПК. Надо знать только номер записи

Flash-технология при некоторой ограниченности в оформительских возможностях имеет большое преимущество: она компактна и экономна в смысле расхода трафика. В принципе перейти на трехмерную картинку можно - это чисто техническая проблема; вопрос в том, готовы ли наши игроки выкачивать или покупать на дисках многомегабайтный клиент и тратиться на быстрый канал.

**НИМ:** Да, с этим не поспоришь. А какова география вашей аудитории?

**БГ:** Примерно половина игроков - это Москва, Питер и Екатеринбург, много народу из Штатов, с Украины. Вообще говоря, мы рассчитывали так, что один сервер - это одна страна, точнее то, что от нее осталось после войны, и, как только игроков станет достаточно, мы их разведем по серверам. Мультиязычность заложена в код заранее.

**НИМ:** А связь между серверами предусматривается?

**БГ:** Да, конечно. Игрок должен будет получить загранпаспорт на своем сервере и тогда он сможет "приехать" на другой.

Первые три уровня проводишь в двух местах: на Арене и в больнице. Это довольно долго, но скучать тебе не дают. Игра раскрывается постепенно,

с каждым уровнем позволяя что-то новое. Если на первом уровне доступны только дуэли, а огнестрельное оружие практически бесполезно, то на втором уже можно устраивать бои "стенка на стенку" и активно пользоваться пистолетами. Чары третьего уровня проводят время, изучая особенности различных видов вооружения, выдаваемого в ходе тренировочных боев. Система статистик сильно смахивает на S.P.E.C.I.A.L. за минусом Харизмы и Удачи. В числе навыков владение различными видами оружия, медицина, саперное дело и электроника. Рядом с лайфбаром расположена шкала пси-энергии, но ее значение уверенно держится на нуле.

**НИМ:** Что за пси-энергия?

**БГ:** Это пока не реализованная фишка. Планируется ввести псионику и некоторые связанные с ней умения. Например, телекинез, пирокинез, зомбирование, медитацию и тому подобное. Кроме расширения игровых возможностей, это создаст почву для нового противостояния, а значит, расширит ролевой аспект.

Бой в TZ походовой, в лучших традициях JA с одной только поправкой: время хода ограничено. Количество очков действия рассчитывается на основе статистик минус вес рюкзака, ору-

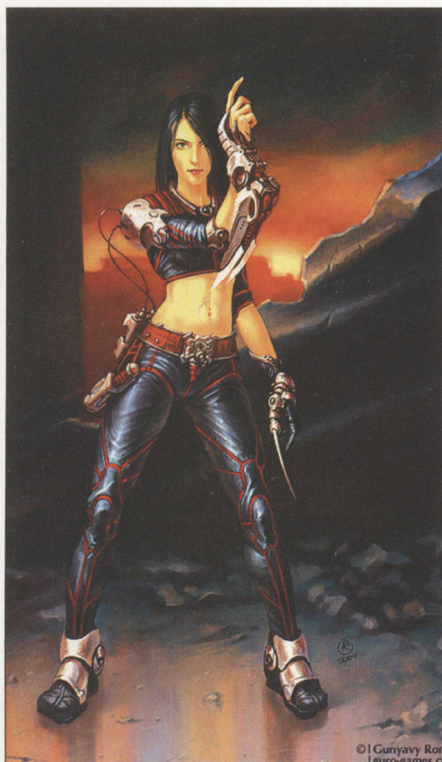
жия и брони. После первой же стычки понимаешь, что носить с собой лишний груз - верная смерть. Интересна система начисления опыта. Во-первых, за одного и того же монстра каждый раз получаешь разное количество экспы в зависимости от интересности боя. Во-вторых, даже если ты проиграл бой, сколько-то опыта тебе все равно дадут. В-третьих, в TZ никогда не отбирают экспу.

**НИМ:** Борис, а почему была выбрана походовая система боя? Для ММО-игр это нехарактерно.

**БГ:** Мы хотели, чтобы исход боя решали не скорость клика и малый пинг, а умение анализировать тактическую обстановку и просчитывать действия противника, способность грамотно подбирать экипировку и максимально использовать возможности оружия. Мы вообще стараемся привлечь в первую очередь думающего игрока.

**НИМ:** Расскажите подробнее о системе начисления экспы.

**БГ:** Основной принцип таков: "Отрицательного опыта не бывает". Даже если вы проиграли бой, то все равно какие-то полезные выводы вы для себя сделали. По этой же причине у нас нет штрафов за проигрыш. Как можно отнять у человека уже полученные им



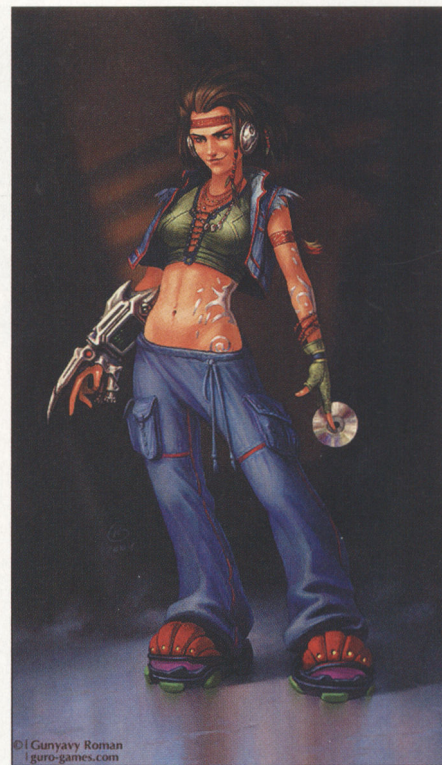




© I Roman Guniyav  
guro-games.com



© I Roman Guniyav  
guro-games.com



© I Guniyav Roman  
guro-games.com

знания? Нам это кажется нелогичным. Система начисления опыта поощряет игроков, действующих нестандартно. Мне бы не хотелось раскрывать всю механику расчета экспы, просто приведу один пример. Если игрок зарезал противника с перебитыми ногами, то много опыта он не получит. Человек, убивающий беспомощного соперника, вряд ли чему-то учится. Мы стараемся поощрять красоту боя и тактическую изобретательность.

Почти сразу выясняется, что крысы - это неподходящий объект для прокачки. Опыта с них чуть, а обгрызенные конечности приходится подолгу лечить, благо лечение для нубов бесплатно. Зато живые противники - гораздо выгоднее и безопаснее. Таким образом, PvP - поединки становятся основой развития чара прямо с младых ногтей.

**НИМ:** Обычно в ролевых играх первоначальная прокачка происходит на мобах. Я знаю массу онлайн-вых игр, где PvP либо ограничен территориально, либо наказуем, либо вообще отсутствует. А тут прямо с первого уровня игрока подталкивают к боям с себе подобными...

**БГ:** Мы считаем, что если уж человек пришел в онлайн, то ему интересно сразиться с живым соперником. Посоревноваться с компьютером можно, и не выходя в сеть. А кроме того, реального противника гораздо сложнее победить, чем AI, и вознаграждение за это, конечно, должно быть выше.

В больничной палате, впервые встречаю хайлелев. Эти персонажи, как правило, уже имеют профессию и состоят в каком-либо клане. Специальностей в TZ пока немного, всего восемь, но список этот будет, конечно, пополняться. Чтобы получить профессию, нужно выполнить специальный

квест и купить лицензию. При этом в статистике появляется новый параметр "специальность", дающий определенные бонусы и штрафы. Чем больше профессиональный навык, тем больше его влияние на статы. От профессии можно в любой момент отказаться, и специализация постепенно "сойдет", а статы вернутся в исходное состояние.

**НИМ:** Бичом многих онлайн-вых игр являются скучающие хайлелевы. В какой-то момент игрок вдруг понимает, что достойных противников почти нет, и начинает появляться в игре все реже и реже...

**БГ:** Раскачка персонажа до 15-го уровня это всего лишь первый этап игры. Хайлелевы получают доступ к совершенно новым возможностям, в частности к имплантам, которые кардинально изменят способности персонажа.

**НИМ:** Как насчет того, чтобы улететь на другую планету?

**БГ:** А почему бы и нет? Очень даже может быть. Однако пока что наши продвинутые игроки больше заняты хозяйственными вопросами: поддержанием производства и перемещением ценностей. Через какое-то время введем захват локаций, транспортные средства (в том числе и боевые)... в общем, будет, чем заняться и на Земле. Кроме того, уже сейчас существуют квестовые боты и особые локаций. Жизнь за пределами купола не стоит на месте. В мире TZ существует несколько кланов мутантов, у них свои населенные пункты, свои занятия, и все они по-разному относятся к обитателям куполов. Не все они миролюбивы, уже были случаи не только нападения, но и пленения игроков мутантами. Приходилось вызволять пленников.

**НИМ:** А побыть в шкуре мутанта игроку дадите?

**БГ:** Есть и такая задумка. В самое ближайшее время будет усложнено влияние радиации, она будет производить необратимые изменения в организме, что приведет к мутациям. Впрочем, игрок сможет сам выбирать, оставаться мутантом или нет. Если держаться вне зон заражения, то будешь человеком сколь угодно долго.

### Деньги и "деньги"

Если все описанное выше уже встречалось в той или иной форме в других ММО-играх, то экономическая система TZ уникальна, и не только в игровом плане. Внутриигровые экономики всех известных мне MMORPG являются замкнутыми системами. Создатели же TZ официально учредили институт дилеров. Дилер - это одна из профессий игроков, которая дает право менять реальные деньги на внутреннюю валюту TZ по установленному курсу. Никто из издателей на Западе до сих пор не решился внедрить такую схему получения прибыли от онлайн-вых игр. Еще бы, одно дело получать абонентскую плату за доступ к контенту, а другое - довести контент до такой степени привлекательности, чтобы клиент сам нес деньги в кассу.

**НИМ:** Не боитесь, что игроки начнут активно скупать у дилеров игровую валюту и приобретать на нее необходимые предметы? Так ведь могут отмереть профессии старателя, инженера... да и кто вообще полезет в шахту к крысам, когда можно все купить за рубли?

**БГ:** Прежде всего хочу сказать, что в нашей игре нет ничего такого, чего нельзя было бы заработать самому, а купить можно только монеты - игровую валюту. Это принципиальная позиция,





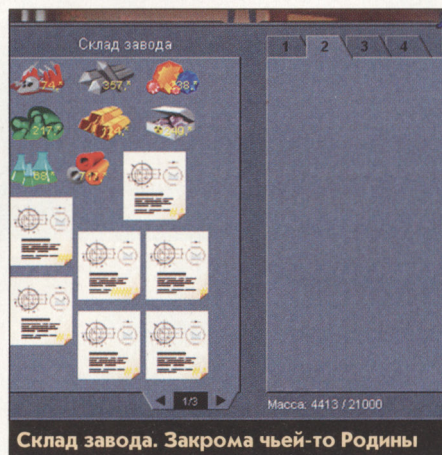
и заключается она в том, что опыт и уровни купить невозможно. В остальном игрок волен тратить либо время, зарабатывая необходимые вещи в процессе игры, либо деньги - покупая у дилера монеты. Каждый может выбрать для себя, в какой пропорции он намерен расходовать свое время и деньги на игру в TZ. Что касается инфляции и отмирания части профессий, то это просто предотвратить. С монстров никогда не выпадают готовые предметы, только ресурсы. Магазинов, где бы продавались возникшие ниоткуда вещи, нет, а на реальные деньги можно купить только монеты. Поэтому, если никто не ходит в шахты, то магазины очень скоро опустеют, а монеты обесценятся.

**НИМ:** То есть все, что продается в магазинах, произведено клановыми или городскими заводами?

**БГ:** Ну, пока еще не все. Дело в том, что в первое время мы просто генерили предметы, поскольку экономика городов не могла удовлетворить нужды игроков, а кланы были еще слабы. Какое-то количество таких предметов еще есть на складах. Когда они закончатся, единственным источником вооружения и снаряжения станут заводы.

**НИМ:** А товары, произведенные на различных заводах, отличаются друг от друга?

**БГ:** Различаются, конечно. Процесс выглядит следующим образом: в лаборатории имеется специальный интерфейс, где представлены все доступные на данный момент технологии. Некоторые из них взаимосвязаны, но структура не древовидная, а больше напоминает граф. Лаборатория выпускает чипы, в которых содержатся чертежи. По этим чертежам потом на заводе изготавливаются предметы. Вся штука в том, что готовый чертеж можно модифицировать, при этом свойства предмета будут изменены. Количество модификаций ограничено только наличием ресурсов, поскольку каждое последующее изменение дороже предыдущего. Уже существуют клановые модели оружия, значительно превосходящие стандартные образцы. Приходится даже вводить защиту торговых марок, потому что были случаи выпуска подделок.



**НИМ:** Предусмотрен ли промышленный шпионаж? Можно ли разоблачить захваченный в бою образец и повторить его?

**БГ:** Такая возможность реализована только отчасти. Инженер, к примеру, может видеть, какой тип ресурса добывает автоматическая шахта. Впрочем, я допускаю, что данный аспект будет значительно расширен. Кроме того, можно напасть на курьера или на караван, груженный чертежами или даже чипами, и завладеть технологией. Также существуют специальные устройства, устанавливаемые в локации и сообщающие владельцу обо всех передвижениях по ней или приводящие в действие ловушку.

**НИМ:** Не собираетесь ли разрешить игрокам менять заработанные в игре монеты обратно в реальные деньги?

**БГ:** Есть такие планы. Видимо это будет происходить посредством аукционов, где игроки станут покупать специальные дензнаки. Потом их можно будет обменять на рубли. Мы пока точно не знаем механизма, есть ряд проблем, в том числе и юридических.

### Власти и власть

В TZ есть то, чего нет ни в одной другой игре. В TZ есть Конституция и Свод законов. Это прелюбопытные документы, описывающие правила обмена денег и общения, состав Полиции и обязанности мэров, порядок рекламы товаров в чате и многое другое. Смысл всего этого сводится к тому, что администрация отказывается от решения игровых конфликтов неигровыми методами и вводит самоуправление. Это значит, что мэры городов избираются игроками и из числа игроков, что приговоры выносят судьи (это тоже выборная должность), а за совершенное преступление можно натурально загреметь на каторгу.

**НИМ:** Правильно ли я понимаю, что Полиция TZ - это такой же клан, как и все другие. У них просто есть устав и обязанности, вмененные им Администрацией. Они следят за порядком, а вы их спонсируете?

**БГ:** Не совсем так. Это действительно клан, состоящий из обычных игроков. Они сами вербуют бойцов, са-



ми писали свой устав, мы его только утверждали. Финансируется полиция из городского бюджета. Мы пока выделяем городу субсидии на содержание полиции, но это временная мера.

**НИМ:** А откуда у города деньги, и что будет, если в один прекрасный день их не хватит на содержание полиции?

**БГ:** Городу принадлежат шахты, заводы, лаборатории и магазины, дающие доход в бюджет. Кроме того, поступают средства с каторг и почтовых отделений. Граждане платят налоги. Ну а наполнение городской казны и поддержание игрового правопорядка - это проблемы мэра. Мы тут ни при чем.

**НИМ:** Давайте подробнее о тюрьмах.

**БГ:** Есть преступления, за которые предусмотрена уголовная ответственность. При соответствующем решении судьи игрок попадает на каторгу и остается там до тех пор, пока не добудет установленное количество ресурсов. Технически это выглядит как обычный поход в шахты в специальной локации, только вместо оружия выдается кирка. Опыт, кстати, заключенным начисляется как обычным игрокам. Полицейские записывают за каждым каторжником количество сданных ресурсов и по истечении наказания открывают портал город. Добытые же деньги поступают в казну города, на территории которого было совершено преступление. Впрочем, с каторги можно сбежать, и, хотя это очень трудно сделать, случаи уже были.

TimeZero действительно оказалась игрой нового поколения. Она отличается от предшественниц не только в части коммерческой, но и в части отношения авторов к игре и игрокам. Очень хочется, чтобы за этими отношениями оказалось наше с вами будущее, потому что только такое будущее и может быть светлым.

Автор выражает отдельную благодарность пресс-службе Полиции TZ и лично Елене Чернышевой aka Odrik за помощь в организации интервью и предоставленные материалы.

Н



# Параллельная игра

...они вошли в беспорядочно раскинувшееся предместье, где убогие, поделенные на маленькие квартиры домишки и заклеенные бумагой, заткнутые тряпками окна говорили о том, что здесь ютится армия бедноты.

Чарльз Диккенс. "Лавка древностей"

★ Жанр MMORPG ★ Издатель Near Death Studios ★ Разработчик Near Death Studios ★ Рекомендуется Pentium III, 256 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb), выделена  
★ Сайт [www.meridian59.com](http://www.meridian59.com)

Предок этой игры был анонсирован в далеком тысяча девятьсот девяносто шестом году компанией ZDO, а последний вариант увидел свет два года назад, причем, как утверждают разработчики, с тех пор он непрерывно совершенствовался.

## Дедушка совсем не умер...

Начнем с того, что сюжетной линии у игры нет как таковой. Ну, может быть, в далеком двадцатом веке она и была, но с тех пор летописи истлели, и до нас не дошло ничего, что могло бы пролить свет на события, в которых нам предлагается принять участие. Живут себе люди в далекой стране, и захотелось им на мир посмотреть и себя показать. И разбежались они по миру, вынося плохих людей и монстров на своем пути.

Все персонажи в игре принадлежат к человеческой расе, поэтому генерация чара не оставляет много простора для действия. Пара кликов, и вот уже появился вполне усредненный человечек, способный изредка и безуспешно помахивать мечом. Он может быть последователем одной из семи школ, каждая из которых специализируется на уникальных возможностях.

Что касается развития персонажа, то в M59 дела обстоят немного по-другому, нежели в других MMORPG. Здесь нет "уровней" в прямом смысле этого слова. Персонаж просто развивается в своем направлении, подкачивая скиллы и наращивая бары здоровья и маны. Но в дело вмешивается такая характеристика, как успешность применения скилла. На начальном этапе уровень успеха невелик, но с каждым применением этот процент растет. Есть еще одна смешная фишка, уникальная для этой игры. Для прокачки вам совершенно необязательно валить моба, достаточно применять скиллы. И наличие врага в радиусе поражения совершенно необязательно, вы можете просто стоять и кастовать на стенку, пока не кончатся ингредиенты или мана. Какое раздолье для ботов и разных



Это город. Точка

фишек типа UO Pilot! А если вдруг на расстоянии выхлопа случайно оказался небольшой монстрик, то можно поупражняться и на нем, получая в качестве вознаграждения разный хлам.

## ... но уже близок к этому

Игра прямо-таки дышит средневековьем. Не в том смысле, что у нее такой антураж, а в том, что она сама по себе выглядит и ощущается как древность. Здесь нет совершенно ничего, за что можно зацепиться взглядом. Примитивный и крайне неудобный интерфейс мгновенно выбивает из седла. Управление реализовано на кол с мизинусом. Представьте себе такую картину: чтобы идти вперед или назад, нужны клавиши W и S, а чтобы поворачивать, нужны стрелки "влево-вправо". Можно, конечно, для поворотов задействовать и мышь, но в таком случае ее придется периодически отключать, чтобы дотянуться курсором до разных кнопочек. Убожество.

Все действие происходит в стандартных окошках, в одном из которых крутится сама игра. Полноэкранным режимом и не пахнет. Графика, одна из "фиш" нового, переделанного M59, ужасна, как жизнь геймера. Персонажи - спрайты, которые всегда повернуты к вам лицом. Кубоквадратные пейзажи со страшными текстурами нагоняют такую тоску, что хочется сразу запустить первого "Вольфенштейна", чтобы взгляд на нем отдохнул.



Classic Renderer



New Direct3D Renderer

Один и тот же кадр на старом и на переделанном движке игры

Единственная остроумная фишка - это некие "дни тотального массакра", устраиваемые разработчиками. В этот день бэкапятся все данные по игрокам, и им представляется возможность поучаствовать в убийстве ближнего своего, причем без всяких штрафов. Потом все это возвращается к точке отката, и игра идет дальше по плану. Действительно неплохо задумано!

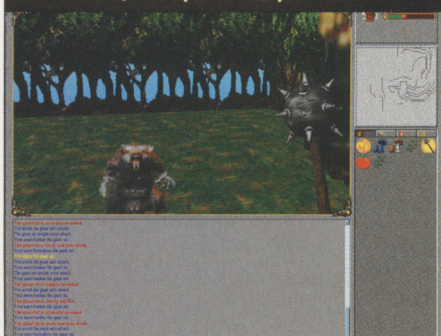
Во всем остальном игра не выдерживает никакой критики. Все фишки, уникальностью которых так гордятся разработчики, в общем-то не являются таковыми, они устарели уже в конце прошлого века, а нового в игре нет абсолютно ничего. Хорошо еще, что сезон халявных эккаунтов для этой игры уже закончен.

## Хотите посмеяться?

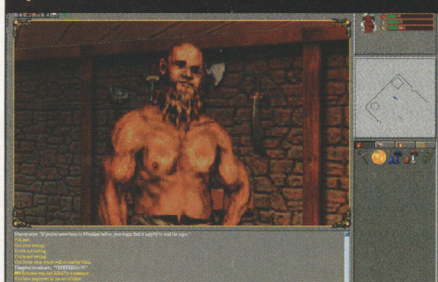
За это они просят \$10.95 в месяц.

РЕЙТИНГ		3.0
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★	
ГРАФИКА	★★★★★★★★	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★	
КОНЦЕПЦИЯ	★★★★★★★★	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★	

## Это что еще за крыска Лариска! Baffle!



## Как вы можете догадаться по объему бицепса и кувалде за спиной, перед нами кузнец







# ДОПРЫГАТЬСЯ ДО СКОРОСТИ СВЕТА

*Traveling through hyperspace ain't like dusting crops, boy.*  
Хан Соло

★ Жанр **MMORPG** ★ Издатель **LucasArts Entertainment** ★ Разработчик **Sony Online Entertainment**  
★ Рекомендуется **Pentium 4 1.5 GHz, 1 Gb RAM, 3D-уск. (DirectX 9.0), выделенка**  
★ Сайт **starwarsgalaxies.station.sony.com**

Сегодня, спустя полтора года после релиза, дела в одной далекой-далекой галактике обстоят не так здорово, тем более что из-за угла нехорошо улыбаются два новых тяжеловеса: EverQuest II и World of Warcraft. Можно только восхититься мужеством команды разработчиков, которая все-таки рискнула в такой ситуации выпустить адд-он "про космос", отодвинув ради этого столь ожидаемый многими игроками combat revamp - реформу боевой системы.

Краткое содержание адд-она: две новые расы (иториане и суллустаны), две новые профессии (пилот и кораблестроитель), возможность путешествовать на собственном транспорте и вести космические баталии в космосе. А теперь обо всем этом подробнее.

## Научная секция пилотов

Профессия пилота замечательна тем, что не требует скилл-поинтов, поэтому дорога в космос открыта всем, в том числе и представителям сугубо мирных специальностей. Не заказана она даже джедаям, поскольку в случае смерти в космосе они не теряют драгоценный опыт, как это происходит на земле.

Когда вы впервые заходите в игру после установки адд-она, вам предлагается выбрать сторону. Как и на земле, есть три фракции: имперцы, повстанцы и нейтралы; в каждой по три эскадрильи (с вербовочными пунктами на Набу, Кореллии и Татуине). Ни повстанцы, ни имперцы не могут воевать за противоположную фракцию, зато и тем и другим не возбраняется быть фрилансерами. В свою очередь, будучи нейтралом на земле, вы можете в воздухе присоединиться к Империи или к Альянсу.

После того как вы сделаете свой выбор, игра телепортирует вас в нужный город и даже покажет короткий путь к первому тренеру. Но сразу бежать туда не обязательно. Еще раз подумайте, посоветуйтесь с друзьями - ведь сменить фракцию впоследствии можно будет, только сбросив уже выученные навыки. Чуть поз-

же вы получите по письму от каждой из сторон, в котором содержатся координаты всех стартовых локаций.

И вот вы новобранец одной из девяти эскадрилий. Добрый командир бесплатно выдаст вам самый простенький кораблик. Но имейте в виду, что на нем вы сможете попасть только в свой личный космос - нечто вроде tutorиала, помогающего разобраться с управлением. Этот кораблик не поддается модификации, да и совершать гиперпрыжки на нем нельзя. Поэтому, как только вы почувствуете себя увереннее, приобретайте собственного железного друга (о том, кто их делает, чуть позже).

В отличие от наземных профессий, пилот не может сразу заполнить четыре кубика одной ветки, отложив прокачку остальных на потом. Сначала надо сделать 1-1-1-1, потом 2-2-2-2 и далее до мастера. На каждом уровне за вами будут присматривать разные наставники.

Прокачка совмещает традиционный набор "экспы" и выполнение миссий. Среди заданий есть обязательные (без них нельзя закрыть очередной кубик) и добровольные (их смысл - обеспечить вас достаточным числом мишеней для набора опыта). Хотя в описании каждого кубика проставлена его "цена" в виде энного количества очков опыта, в реальности дело обстоит несколько проще. К примеру, весь третий уровень можно

Регулярно выпускать адд-оны давно стало хорошим тоном среди разработчиков MMORPG. Создатели Star Wars Galaxies не стали отступать от традиции и пообещали дополнение чуть ли не сразу после выхода игры. Тогда SWG еще была молодой, красивой и подающей надежды онлайн-ролевушкой, поэтому и обещания давались легко и со всем присущим юности апломбом.



получить, только делая миссии (весь накопленный за это время опыт пойдет на прокачку четвертого уровня). То же самое - с последним кубиком, дарующим звание мастера: для него достаточно выполнить два очень серьезных задания. Для чего это сделано, мне не совсем понятно. Прокачку пилота и так не назовешь слишком длинной, мне она просто не успела надоесть.

### Миссия невыполнима

Теперь о том, что такое обязательные миссии. Несмотря на разницу в описаниях, все они представляют собой комбинацию нескольких стандартных боевых задач: уничтожить противника, вывести из строя его корабль, выкрасть секретную информацию, прикрыть отступление союзников и дальше в том же духе. Бывают миссии короткие, бывают длинные, многоступенчатые. Провалишь один этап - начинай снова. Правда, в некоторых (очень редких) случаях вам дают второй шанс.

Как бы просто все это ни звучало, сами обязательные миссии отнюдь не просты. Начиная с третьего уровня, они предполагают наличие помощников, хотя бы одного. Утверждаю это с полной ответственностью, даже под угрозой страшных обвинений в "нубстве" и ламерстве, которые могут на меня посыпаться. Да, их можно выполнить соло. Да, есть люди, которые это делали. Но исключения только подтверждают правило. Поэтому, если рассудок и жизнь вам дороги ... ну, вы знаете, что дальше. В конце концов, JTL - это не космосим, а адд-он к MMORPG, и потому подразу-



Экран оснастки корабля

мекает взаимодействие игроков. Печально знаменитые соло-группы (нет, выдумайтесь, как звучит!) и возможность убить практически любого "моба" в одиночку уже сильно испортили наземный комбат. Поэтому хочется надеяться, что хотя бы на этот раз SOE не пойдет на поводу у героев-одиночек, которые бравируют своим неумением и нежеланием работать в команде и требуют на этом основании понизить сложность обязательных миссий.

Летая в группе, можно не бояться за свою прокачку: достаточно нанести один меткий удар по цели, и вы получите весь причитающийся опыт. А вот деньги и лут получит тот, кто нанес больше повреждений. Напомню, на планете все происходит иначе: опыт делится в соответствии с нанесенным уроном, деньги - поровну, ну а добыча вообще достается тому, кто первым проверит бездыханный труп противника. Косми-

ческий вариант мне импонирует гораздо больше. Конечно, новичкам будет прокачаться легче легкого в компании опытных пилотов. Но, с другой стороны, если ветеран тратит свое время на помощь "нубу", это его личный выбор. Да и "молодым и зеленым" не стоит переживать по поводу недополученных денег и лута, их можно набрать и в процессе выполнения добровольных миссий.

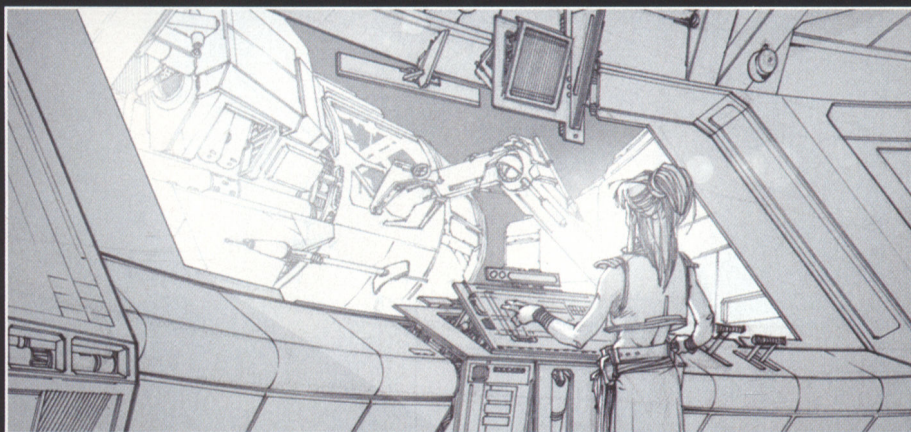
Рейтинги планет примерно соответствуют наземным: Кореллия, Набу и Таутин - стартовые планеты, Талус и Рори - чуть посложнее, Явин-IV, Лок и Дантуин - еще сложнее, и, наконец, Эндор и Датомир - самые сложные. Кроме этого, есть еще Kessel - особая зона, в которой выполняются миссии для получения звания мастера (хотя там могут охотиться и пилоты меньшего уровня), и Deep Space - путь туда открыт только мастерам. Словом, найти соперника по силам реально даже мастеру, хотя выбирать в основном придется из космических оппонентов.

PvP в JTL тоже предусмотрен, но - и это не только мое мнение - он еще очень далек от совершенства. Космические дуэли, которые мне доводилось наблюдать, длились всего несколько секунд. Кто первый попал, тот и победил - ни тактики, ни маневров. Возможно, именно это стало причиной того, что разработчики приняли решение превратить Kessel из PvP-зоны, каковой он был раньше, в PvE. У некоторых оно вызвало вздох облегчения, но у большинства - разочарование и обиду. Фактически данное решение отрезало от PvP всех пилотов, не докачавшихся до ранга мастера, так как в глубокий космос им нет доступа. Можно, конечно, летать "овертом" и над обычными планетами, но это не совсем то. Бу-

### X-Wing - Любимый "тачка" Люка Скайуокера







дем надеяться, что сие - временная мера или что разработчики смогут вскоре предложить адекватную замену.

### Батяня комбат

Космический комбат в корне отличается от комбата наземного. Это - чистый "реалтайм", с большим упором на рефлекс и ловкость рук. Принцип queue, являющийся краеугольным камнем наземных боев, полностью отсутствует (для непосвященных: queue - это "очередь" команд, которые выполняются последовательно через определенный промежуток времени). Все зависит от собственных навыков и опыта пилота. Можно стрелять без передышки (если энергии хватает), а можно тщательно готовить каждый выстрел. Автоприцеливания тоже нет, в качестве ориентира лишь зеленый крестик, по научному - lead target (стрелять надо именно туда, а не в сам корабль, ибо он непрерывно движется).

Первая линия защиты любого корабля - энергетический щит, который постепенно перезаряжается. Когда передняя или задняя части щита разрушены, появляется шанс нанести повреждения броне, и она-то уже не восстанавливается. Пробив "армор", разрушаем систему управления, а затем и сам корабль. Если миссия предусматривает вывод из строя

или захват корабля противника, можно выбрать, куда целиться в первую очередь - в двигатель или реактор. Достаточно разрушить один из них, чтобы корабль остановился.

Поврежденное в бою оборудование можно починить на ближайшей космической станции (хотя не все из них располагают ресурсами для полноценного ремонта). Туда же вас телепортируют, если корабль погиб. Смерть в космосе не наносит никакого ущерба вашему инвентарю, а сами вы получаете раны на все три полоски НАМ (как если бы умерли на земле, не будучи клонированным). А вот для корабля все заканчивается не так хорошо: и сам он, и входящие в него детали с каждой аварией медленно, но верно выходят из строя. По молодости не придаешь этому значения, но когда начинаешь использовать оборудование поприличнее, каждое крушение больно отзывается в сердце.

Управление осуществляется, как с помощью джойстика, так и с помощью мышки. Второй вариант - менее предпочтительный, однако после некоторой тренировки можно приспособиться и к нему (мне удалось). Подозреваю, что по сравнению с серьезными сингловыми космосимами управление летательным аппаратом в JTL сильно упрощено. Но

опять же: это MMORPG, в которую играют не только фанаты симуляторов, но и домохозяйки с пенсионерами (правда-правда, играют!). Излишняя сложность могла бы их отпугнуть от космоса, а разве SOE это надо?

У пилотов тоже есть "специалы", у каждой фракции - свои. Имперцы, например, могут вызвать на подмогу команду из нескольких NPC (чем выше уровень пилота, тем больше их привлечет). У повстанцев же все "специалы" в основном защитного свойства - быстро восстановить энергетический щит, "подлечить" союзников, перезарядить ракетницы прямо в космосе и т.п.

Но спамить такие команды беспрерывно нельзя, все они на таймере и используются только в крайних случаях.

С некоторой натяжкой к "специалам" можно отнести и команды, которые может выполнять бортовой компьютер. Их большой плюс в том, что дисками с записанными командами могут пользоваться члены других фракций.

Космический интерфейс в целом схож с наземным, но по сравнению с ним менее функционален (правда, первый крупный патч уже поправил особо выпадающие недостатки). К примеру, не работает такая полезная команда, как /assist, позволяющая автоматически атаковать противника, над которым уже работают товарищи по партии.

### Сколько вешать в граммах?

Немного о матчасти. Собственно корабль представляет собой каркас, который необходимо заполнить оборудованием и оружием. Главная экспериментальная характеристика - масса (количество хитпоинтов, на мой взгляд, не столь важно, так как с каждой гибелью они убавляются). На самом деле это скорее вместилище: имеется в виду, что общая масса всех деталей не может превышать этого значения.

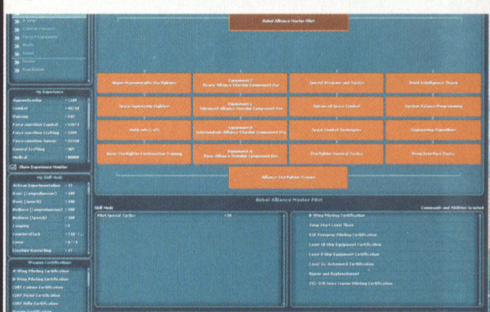
### И грянул бой!.. Безвоздушный бой!



### Ветеранская яхта, вид сбоку



### Дерево скиллов для пилотов Альянса



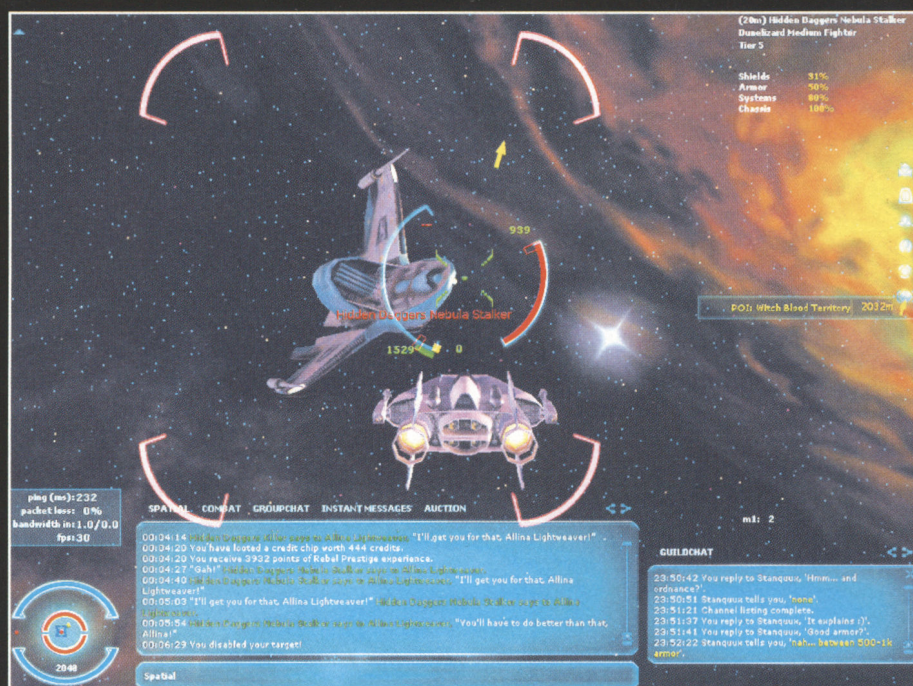


Чтобы корабль взлетел, достаточно оснастить его двигателем и реактором. Но для полноценных боев этого мало - понадобятся также оружие, энергетический щит и броня. Из более или менее опциональных компонентов - ускоритель, интерфейс бортового компьютера, ракетницы и снаряды для них. Все они полезны, но, если не хватает массы или запаса энергии, ими можно и пожертвовать.

Вообще выбор и оснащение корабля - особая песня. Обычный манчкинский подход: прокачался, купил новый крутой корабль, набил его деталями высокого уровня - тут не действует. "Новый крутой корабль" может оказаться маленькой юркой посудинкой, в которую все самые мощные детали просто не влезут из-за ограничения по массе. Он здорово маневрирует, уклоняясь от вражеских атак, но собственная огневая мощь у него слабая и подходит далеко не всем. Поэтому многие предпочитают летать на старых кораблях, пока не представится случай пересечь на более современную версию того же класса. Один мой соигильдеец до сих пор воюет на корабле второго уровня, который любя называет "летающей ванной" - за отнюдь не изящные формы и неповоротливость.

Каждая фракция имеет свою линейку кораблей. Самый богатый выбор - у имперцев (различные модификации TIE). На вооружении у Альянса, как и следовало ожидать, - разнообразные Wing'i, в том числе X-Wing. Собственный флот есть и у фрилансеров. Не считаю себя таким уж знатоком вселенной Star Wars, поэтому не буду с умным видом рассуждать об аутентичности и достоверности - дабы не навлечь на себя справедливый гнев специалистов. Замечу только, что, по уверениям создателей аддона, его разработка велась под чутким присмотром больших людей из Lucasfilm Licensing. Так что если где и были допущены погрешности против исторической правды, то только с согласия и одобрения соответствующих инстанций.

Помимо персональных одно- и двухместных кораблей пилоты каждой фракции в ранге мастера получают возможность управлять многоместными



летательными аппаратами. У имперцев это VT-49 Decimator, у повстанцев - YKL-37R Nova Courier, у фрилансеров - YT-1300 Millennium Falcon Хана Соло - его близкий родственник). Эти корабли интересны тем, что в них можно посадить сразу несколько человек, и во время воздушного боя они смогут стрелять из дополнительных пушек и осуществлять экстренный ремонт. Как это выглядит на самом деле, мне пока не довелось посмотреть, но звучит неплохо.

Отдельно стоит упомянуть ветеранскую яхту SoroSuub Personal Luxury Yacht 3000, которую получили в подарок игроки, проводившие в SWG не менее полугода. Ее прообразом стала Lady Luck, на которой летал Лэндо Калриссиан. Как явствует из названия, это скорее предмет роскоши, нежели боевая единица. Яхта шикарно выглядит - как снаружи, так и изнутри, ее можно обставить по собственному вкусу. Фактически это воздушный дом, который всегда с тобой (при этом, как и положено любой недвижимости, яхта занимает отдельный лот). Данный корабль нельзя апгрейдить, на нем нет орудий. Из достоинств - он неуязвим к атакам и может совершать ги-

перпрыжки. Да, и на яхту тоже можно пригласить друзей. В общем, идеальный вариант для космических экскурсий и экзотических "пати". Сейчас на такой яхте летает мой крафтер, и то только потому, что пока руки не дошли обучить ее базовым навыкам пилотажа.

### ГЛАВНЫЕ КРАФТЕРЫ

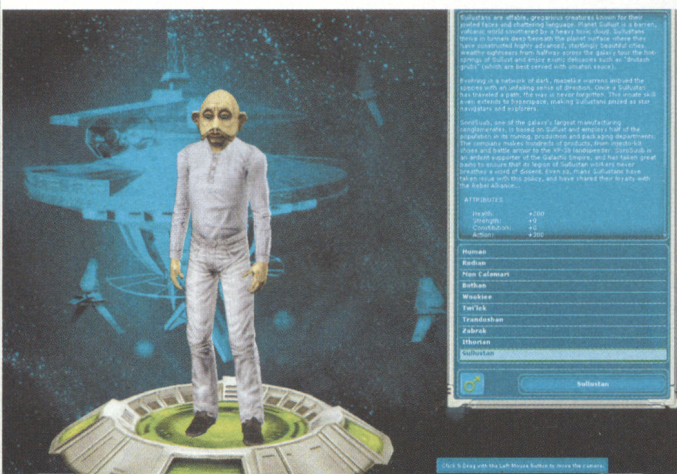
Между прочим, космические путешествия - удовольствие отнюдь не бесплатное. Как уже упоминалось, новобранцы получают от фракции только примитивный стартовый корабль, на котором далеко не улетишь. Все дальнейшие расходы - из вашего собственного кармана. Причем платить придется не чужому дяде NPC, а своему же брату игроку, освоившему новую для SWG профессию кораблестроителя (Shipwright).

Еще до выхода аддона игроки начали спорить: так ли уж необходима новая крафтерская специальность? Мол, можно было бы поделить обязанности между представителями уже существующих профессий. Оружейники будут делать пушки и снаряды, арморсмиты - броню, дроид-инженеры - бортовые компьюте-

Из заставок, которые появляются во время загрузки локаций, можно почерпнуть много полезной информации



Суллустане - одна из двух новых игровых рас. Очень любят строить космические корабли





ры, архитекторы - остовы (шасси) кораблей и так далее. Однако разработчики решили по-своему и, мне кажется, не ошиблись. Сложная и интересная система крафтинга - одна из сильных сторон SWG. Однако по мере того, как игра становится старше, новичкам все сложнее и сложнее тягаться с ветеранами. У тех и ресурсы лучше, и денег на закупку больше, и клиентура сложилась. А кораблестроитель - это возможность начать бизнес с чистого листа, без оглядки на авторитеты. Тем более что SOE расщедрилась и добавила в игру несколько новых ресурсов, необходимых для постройки кораблей. Самые предусмотрительные игроки запаслись всеми материалами заранее, так что уже через пару часов после релиза на большинстве серверов появились первые мастера.

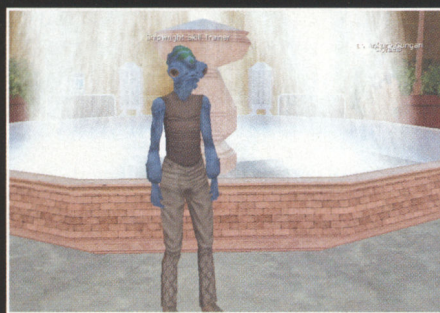
Сам процесс крафтинга содержит ряд отступлений от традиционного. Кораблестроители в ранге мастера при изготовлении некоторых деталей получают не 10, а от 10 до 15 поинтов на эксперимент, что дает дополнительные возможности для кастомизации. Каждая деталь корабля имеет несколько характеристик, которые можно экспериментально улучшить, и здесь важно учесть все возможные пожелания клиента. Скажем, любители "легких юрких истребителей" тщательно следят за весом своего корабля - при перегрузе он просто не взлетит. Поклонники "тяжелых неповоротливых бомбардировщиков", наоборот, меньше заботятся о массе деталей и обычно требуют максимально увеличить защитные и атакующие параметры.

Еще одна особенность кораблестроительства - это преимущественно ручной труд. Фабричным способом изготавливаются только снаряды, инструменты для ремонта, краска и кое-что еще. Шасси и оснастку корабля крафтер делает руками в единичном экземпляре, нередко в присутствии заказчика. Торговля с вендоров тоже имеет место, но многие покупатели предпочитают заказывать напрямую - больше шансов получить подходящую вещь.

Кораблестроителем может стать представитель любой расы, но, как и следовало ожидать, две новые расы - иториане и суллустаны - имеют небольшой бонус.

### Космическая инженерия

Пожалуй, самая интересная фишка кораблестроительства - абсолютно новая для SWG концепция, которая называется Reverse Engineering. После победы над противником в космосе в вашем инвентаре нередко оказывается та или иная деталь вражеского корабля. На каждой написан ее уровень - с первого по десятый. Добычу можно продать специальному NPC, а можно оттащить на базар или знакомому кораблестроителю - на анализ. Исследовав принцип действия той или иной детали, крафтер может сам создать нечто подобное, и даже лучше. Основной принцип: количество деталей должно соответствовать

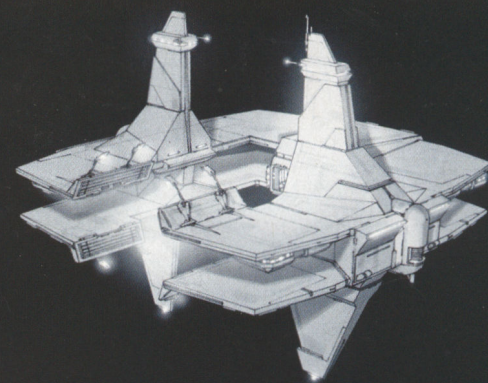


Этот тренер обучает навыкам кораблестроения

их уровню (одна для первого, две для второго, семь для седьмого и так далее). Допустим, вы сняли с разбитого корабля замечательный движок шестого уровня. Скорость выдающаяся, но вот масса могла бы быть и поменьше, да и энергопотребление тоже. Эта проблема решаема: нужно собрать еще пять движков того же уровня, обращая внимание на параметры, которые вам хотелось бы усовершенствовать. Проанализировав доставленный экземпляр с помощью специального инструмента, мастер соберет новый движок, который возьмет только лучшие показатели каждого из компонентов (плюс небольшой бонус, который зависит от уровня прокачки крафтера). В итоге мы получаем движок, скорость которого даже выше, чем была у изначального, а масса и энергопотребление - ниже. Совсем не пустяк.

Другой аспект RE представляет интерес для любителей редкостей, коих в SWG предостаточно. Дело в том, что, обрабатывая космический лут вышеописанным способом, крафтер имеет шанс получить одну из восьми частей схемы знаменитого KSE Firespray (корабль Бобы Фетта, если кто не знает). Случается это не так часто, поэтому немногочисленные экземпляры уходят на аукционах за приличные деньги. Кстати, судя по отзывам первых испытателей, корабль не так уж хорош в бою, но разве это может остановить настоящего коллекционера?

Разработчики обещают, что в скором будущем концепция RE распространится и на другие крафтерские специальности. Правда, прежде придется переработать систему наземного лута, которая в своем нынешнем воплощении вызывает множество нареканий.



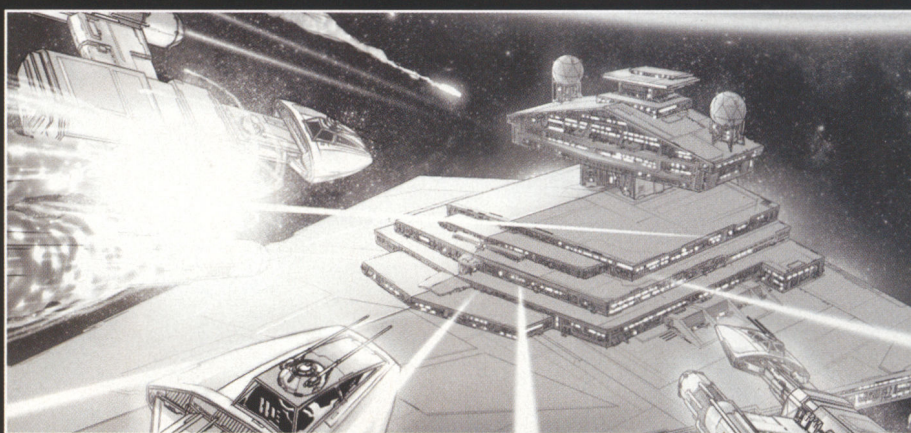
### Особое мнение

Знакомство с адд-оном оставляет смешанные чувства. Положительных - масса. Любители экшна получили космические баталии. Фанаты крафтинга - новую интересную профессию. И те, и другие - долгожданную возможность летать с планеты на планету, не пользуясь услугами общественного транспорта. Все сделано очень добротное, кропотливо. Пресловутый immersion (погружение), которым так любят хвастаться разработчики, - лезет из всех щелей. Взгляните, например, на список деталей, которые вы можете снять с разрушенных кораблей. Не банальный engine +1, +2, +3, а сплошь продукция известных в мире "Звездных войн" компаний - Corellian Engineering Corporation, Cygnus Spaceworks, Kuat Drive Yards, MandalMotors и других, - да еще и во множестве модификаций. А сами корабли! В общем, к этой части проделанной разработчиками работы претензий очень мало.

С другой стороны, на сегодняшний день космические приключения представляют собой скорее мини-игру, к тому же с ярко выраженным гамовером для очень многих игроков. У мастеров нет новых миссий, а гонять изо дня в день одних и тех же компьютерных противников постепенно надоедает. Остается PvP, но в своем теперешнем варианте он откровенно сыроват, да и нравится не всем.

Хорошенького понемножку? Это лозунг не для онлайн-игры. Поэтому присоединюсь к общему хору: "Контента нам! Контента!". Что в переводе на русский означает "новых интересных миссий, возможно, увязанных с наземными, и долгой и счастливой жизни после мастера".

РЕЙТИНГ add-on





# КТО есть КТО, против КОГО и ЧЕМ

## Действующие лица

### Гордон Фримен (Gordon Freeman)



Доктор физических наук, специалист по квантовой физике. По приглашению профессора Кляйнера принимал участие в проекте Black Mesa, где проявил массу талантов, не связанных с научной деятельностью, и заработал прозвище "Профессор-монтажник". В настоящий момент работает на некоего субъекта по имени G-Man.

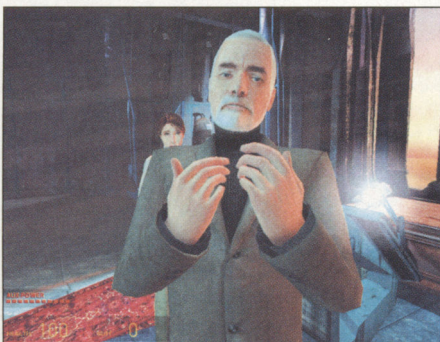
### Джи (G-Man)



Таинственная личность, предположительно федеральный агент. Информации по этому персонажу практически нет. Имеет удивительную способность возникать в самых неожиданных местах.

### Уоллес Бринн (Wallace Breen)

Бывший администратор проекта Black Mesa. В свое время заключил мирный договор с инопланетными захватчиками, именуемыми Комбайнами (The Combine). Теперь командует городом City 17 - последней резервацией людей на Земле.



### Барни Колхаун (Barney Calhoun)



Давний знакомец Гордона еще по проекту Black Mesa, где служил охранником. В настоящее время является агентом Сопротивления под прикрытием. Работает полицейским в Overwatch. Известен тем, что сохранил в целости и сохранности именной гвоздодер Гордона.

### Исаак Кляйнер (Isaac Kleiner)



Профессор Исаак Кляйнер - выдающийся физик-теоретик. Отличается крайней степенью рассеянности и способностью выдвигать научные гипотезы столь же странные, сколь и грандиозные. Питает слабость к разведению экзотических (весьма экзотических) животных.

### Ламар (Neddy Lamarr)

Ручной краб профессора Кляйнера. Исааку удалось отучить Ламара от скверной привычки зомбировать людей, но заставить его перестать прыгать всем на голову не под силу никому. Совершенно неуправляемое животное со скверным характером.



### Эликс Вэйнс (Alyx Vance)



Дочь известного изобретателя доктора Вейнса. Эликс росла в непростые времена, последовавшие за аварией на комплексе Black Mesa и вторжением пришельцев. Эликс неплохо образована, владеет навыками выживания в сложных условиях и способна постоять за себя без посторонней помощи.

### Элай Вэйнс (Eli Vance)



Доктор Элай Вэйнс - старый друг профессора Кляйнера и его коллеги по работе в Black Mesa. Имея (в отличие от Исаака) практический склад ума, доктор Элай в настоящее время является одной из основных фигур в Сопротивлении и работает в качестве передаточного звена между абстрактными умственными построениями Кляйнера и конкретными нуждами повстанцев. Потеряв в Black Mesa жену и левую ногу, Элай сохранил, тем не менее, чувство юмора и нескончаемый запас оптимизма.

### Собачка (Dog)

Этого робота создал доктор Вэйнс около двадцати лет назад, когда Эликс была еще совсем ребенком. Машина была и остается самым преданным другом и телохранителем Эликс.





## Джудит Моссман



Джуди - талантливый физик, ведомый по жизни неутолимым научным любопытством и профессиональной завистью. Эта комбинация качеств привела ее в группу доктора Вэйна в качестве тайного агента Бринна. За время работы в группе Джуди прониклась глубокой симпатией к Элаю и оказалась в довольно щекотливом положении.

## Вортиганты (Vortigunt Allies)



Эти инопланетные существа были освобождены от рабства после того, как Гордон Фримен покончил с Ксенами. Та часть вортигантов, которая оказалась на Земле вследствие пространственного сдвига, присоединилась к Сопротивлению и теперь помогает людям освободиться от ига Комбайнов.

## Отец Григорий (Father Grigori)

Трудно сказать, на кого больше похож этот бывший шахтер: на Тома Холла или на Гришку Распутина. Григорий - крупный специалист по устройству фейерверков, полос препятствий и прочих аттракционов для зомби. Этот неутомимый энтузиаст шоу-бизнеса превратил свой родной городок Рэвенхолм в парк развлечений для зомби, где онидохнут сотнями. Тех же, кто отлынивает от увеселений, Григорий по-отечески воспитывает при помощи дробовика.



## Одесса Кабадж (Odessa Cubbage)



Этот командир партизанского отряда из Новой Маленькой Одессы больше известен в Сопротивлении как "Полковник". Впрочем, на бывшего военного он не сильно-то похож. Вечно торчит в своем штабе в подвале и раздает приказы.

## Бестиарий

## Моллюск (Barnacle)



**Наносимый ущерб** ..... 10 в секунду  
**Здоровье** ..... 10  
**Опасность** ..... Низкая

Обитает на потолках тоннелей, на решетках канализации, под пролетами мостов. Там, где есть вода и какие-либо конструкции над головой, могут быть и моллюски. Одиночный моллюск не опасен, его можно даже не трогать. Колония моллюсков может перегородить проход, поэтому обойти их бывает затруднительно. Стандартная тактика борьбы: кинуть им несколько предметов, и пока они пытаются понять, что это такое, проскользнуть мимо. Если есть бочка с горючим, то можно подкинуть ее моллюскам, и, когда они поднимут ее вверх, взорвать всю колонию.

## Крабы (Headcrab)

**Наносимый ущерб** ..... от 5 до 10  
**Здоровье** ..... 10 или 35  
**Опасность** ..... умеренная

Знакомые нам еще по Black Mesa крабики. Имеется три варианта: обычный, ядовитый и быстрый. Реальную опасность представляют только ядовитые крабы. Лучший "друг" крабов - это монтировка.



## Зомби (Zombie)



**Наносимый ущерб** ..... от 10 до 20  
**Здоровье** ..... 25, 50 или 175  
**Опасность** ..... умеренная

Зомби - это люди, попавшие под контроль крабов. Простые зомби - как целые, так и половинки - опасности не представляют. С ними можно расправиться даже при помощи монтировки, если вовремя уворачиваться от ударов. Несколько сложнее бороться с быстрыми зомби. Но наибольшую опасность представляют ядовитые особи. Эти твари обладают недюжинным здоровьем и носят на себе нескольких ядовитых крабов, которых бросают в противников.

## Хищные пиявки (Carnivores leech)

**Наносимый ущерб** ..... 10 в секунду  
**Здоровье** ..... бессмертны  
**Опасность** ..... умеренная

Просто не заходите в воду, когда находитесь на побережье. В каналах, лужах и канализации пиявки не водятся.

## Муравьиный лев (Antlion)



**Наносимый ущерб** ..... 5  
**Здоровье** ..... 30  
**Опасность** ..... высокая

Муравьиные львы - это хищные насекомые, охотящиеся стаей от двух до шести особей. Очень быстрые твари, умеющие ко всему прочему летать. По возможности старайтесь их избегать.

## Муравьиный лев-солдат (Antlion guard)

**Наносимый ущерб** ..... 20  
**Здоровье** ..... 500  
**Опасность** ..... очень высокая

Невероятной мощи и агрессивности зверюга. Способен расшвырять взвод солдат меньше, чем за минуту. Старайтесь держать его на расстоянии выстрела из ракетницы.





**Полицейские City-17 (Metro Cops)**

Наносимый ущерб ..... зависит от вооружения  
Здоровье ..... от 26 до 40  
Опасность ..... умеренная

Эти ребята не чета тем командос, которые штурмовали Black Mesa. Их сила только в количестве, с умениями у них дела обстоят не очень.

**Солдаты комбайнов (Combine soldier)**

Наносимый ущерб ..... зависит от вооружения  
Здоровье ..... 50  
Опасность ..... высокая

Регулярная армия комбайнов отлично вооружена и хорошо обучена. Солдаты умеют действовать в группе и пользоваться гранатами. Единственный пробел в их навыках - это недооценка важности сохранения радиомолчания. Солдаты любят поболтать в эфире, что их и губит.

**Элитные части комбайнов (Combine Elite)**

Наносимый ущерб ... см. импульсное ружье  
Здоровье ..... 70  
Опасность ..... очень высокая

Специально отобранные и обученные солдаты, оснащены исключительно импульсными ружьями, которыми виртуозно владеют. Отнеситесь к ним серьезно, ибо ошибок они не прощают.

**Бронетранспортер (APC)**

Наносимый ущерб ..... пулемет - 5  
каждая пуля; ракеты - 25  
Здоровье ..... 750  
Опасность ..... очень высокая



Бронированный автомобиль, который можно уничтожить только тяжелым оружием. Основную опасность представляют самонаводящиеся ракеты. Эти ракеты отлично маневрируют по горизонтали, но вертикальный маневр им дается с трудом.

**Вертолет (Hunter-chopper)**

Наносимый ущерб ..... пулемет - 5  
каждая пуля; бомбы - 30  
Здоровье ..... 5600  
Опасность ..... смертельно опасны  
Воздушная кавалерия полиции City-17. Ввиду большой подвижности и нехилого здоровья является вторым по опасности противником после Страйдеров.

**Мясорубка (Manhack)**

Наносимый ущерб ..... 20  
Здоровье ..... 25  
Опасность ..... умеренная

Эти небольшие летающие роботы, состоящие на вооружении полиции City-17, атакуют жертву быстровращающимися лезвиями. Если на вас напало более трех таких машин, то есть повод волноваться. Не забывайте, что это машина, поэтому НГ-манипулятор может их притягивать и отталкивать.

**Мины (Rollermine)**

Наносимый ущерб ..... 10  
Здоровье ..... бессмертны  
Опасность ..... низкая

Эти устройства встретятся только в одном месте - на шоссе Highway 17. Аккуратно подхватываем их НГ-манипулятором и выкидываем в море.

**Сканеры (Scanner)**

Наносимый ущерб ..... 25  
Здоровье ..... 30  
Опасность ..... низкая



Устройства для наблюдения и координации действий полиции. Ближе к концу игры появится модель, оснащенная пулеметом.

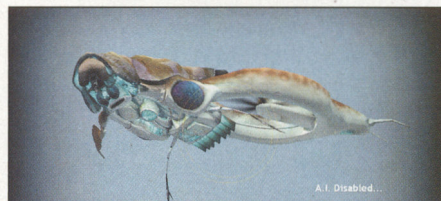
**Автоматические пулеметы (Sentry gun)**

Наносимый ущерб .... 3 каждая пуля  
Здоровье ..... бессмертны  
Опасность ..... довольно опасны  
Пулеметы, установленные на треноге, имеют сектор обстрела в 90 градусов. Уничтожить их нельзя, но можно опрокинуть на бок, после чего они перестают стрелять.

**Турель (Ground turret)**

Наносимый ущерб .... 3 каждая пуля  
Здоровье ..... уничтожается только гранатой  
Опасность ..... умеренно

Довольно хитроумные устройства, вмонтированные в пол и оснащенные радаром. Если увидите голубой свечение на земле, значит, где-то рядом есть турель.

**Боевой вертолет комбайнов (Combine gunship)**

Наносимый ущерб .... 3 каждая пуля  
Здоровье ..... 600, 1000 или 1400, в зависимости от уровня сложности  
Опасность ..... очень высокая

Этот биомеханический летающий аппарат можно подбить только при помощи ракет. Нужно три, пять или семь прямых попаданий, чтобы он успокоился.

**Страйдер (Strider)**

Наносимый ущерб ..... как правило, смертельный  
Здоровье ..... 600, 1000 или 1400, в зависимости от уровня сложности  
Опасность ..... смертельно опасны

Огромный паукообразный аппарат - гроза повстанцев. Использует неизвестное волновое оружие, вызывающее масштабные разрушения и мгновенную смерть всякого, кто попал в зону поражения.





## Оружие

## Монтировка (Crowbar)

Причиняемый ущерб .....10

Старая добрая монтировка, никогда не подводившая нас в Black Mesa. Исключительно полезный инструмент при расчистке завалов и вышибании мозгов. При некотором навыке годится для игры в гольф крабами.

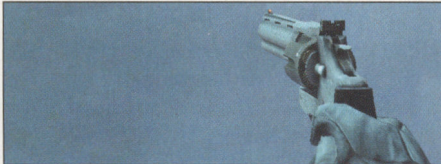


## Пистолет 9 мм (9 mm pistol)



Причиняемый ущерб .....5  
Патронов в обойме .....18  
Боезапас .....150

Очень точное оружие, единственный образец, пригодный для постоянного применения на дальних дистанциях. Вместительная обойма и неплохая скорострельность делают его незаменимым инструментом боя на средней дистанции. Осваивайте благородное искусство хедшота, и пистолет в ваших руках станет грозным оружием.

Револьвер .357 магнум  
(.357 magnum)

Причиняемый ущерб .....40  
Патронов в обойме .....6  
Боезапас .....12

Этот шестизарядный револьвер является самым универсальным инструментом в вашем арсенале. Исключительные точность, дальность и огромная убойная сила позволяют использовать его и в качестве оружия ближнего боя, и для работы по удаленным целям. Убивает любого гуманоида с одного выстрела. Если научиться попадать из револьвера в голову, то никакие зомби вам не страшны.

## Пистолет-пулемет (Submachine gun)

Причиняемый ущерб ....3 от каждой пули

Патронов в обойме .....45  
Боезапас .....225



Ощутимый разброс на средних дистанциях компенсируется высокой скорострельностью этого оружия. Данный агрегат станет вашей рабочей лошадкой и послужит верой и правдой на протяжении всей игры. Старайтесь работать короткими очередями с малых и средних дистанций. Имеется подствольный гранатомет, выстрел из которого наносит врагам до 100 единиц уцерб.

## Дробовик (12-gauge shotgun)



Причиняемый ущерб .....56  
(8 дробин по 7 уцерб каждая)  
Патронов в обойме .....6  
Боезапас .....30

Рассказывать про шотган даже как-то неудобно. Данный образец отличается довольно малым временем перезарядки, способностью выдать двойной заряд дробы при альтернативной стрельбе и надписью "Гордону от Григория" на прикладе.

## Импульсное ружье (OSI Pulse Rifle)



Причиняемый ущерб ...8 от каждой пули  
Патронов в обойме .....30  
Боезапас .....60

Имея несколько меньшую скорострельность, чем ПП, данный образец обладает гораздо большей кучностью стрельбы и исключительно полезен при работе на средних и больших дистанциях. Стреляйте короткими прицельными очередями по три-четыре выстрела - и будете приятно удивлены эффективностью этого оружия. Имеется хороший подствольник: выстреливает энергетический заряд, способный уничтожить до трех противников.

Гравитационный излучатель  
(Gravity gun)

Причиняемый ущерб ....различный  
Боеприпасы .....не требуется

Воистину безграничны возможности изобретательного человека, вооруженного этим устройством. Манипулятор позволяет притягивать и отталкивать любые неорганические пред-



меты. Притягивать аптечки и боеприпасы, расчищать завалы, составлять ящики, метать во врагов тяжелые предметы, прикрываться ящиком, как щитом... Да мало ли что придет в голову! Включайте фантазию - и вперед! Ближе к финишу вам дадут усовершенствованный образец, который может оперировать органикой. Тут уже начнется форменное "джедаство".

Осколочная граната  
(Fragmentation grenade)

Причиняемый ущерб .....125  
Боезапас .....5

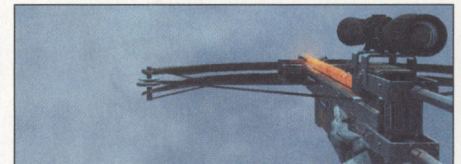
Просто граната, видишь кучу врагов - кидай в них гранату. Если присесть и использовать альтернативный бросок, то граната покатится по полу.

Ракетница  
(Rocket-propelled grenade launcher)

Причиняемый ущерб .....200  
Патронов в обойме .....1  
Боезапас .....3

Любопытная штука. Имеется два режима наведения. Если выстрелить и отпустить курок, то ракета наводится сама на тепло. Если же продолжать удерживать курок, то можно наводить ракету вручную по лучу.

## Арбалет (Crossbow)



Причиняемый ущерб .....100  
Патронов в обойме .....1  
Боезапас .....10

Все очень просто. Это снайперская винтовка с глушителем, замаскированная под охотничий арбалет.

## Ферамоновая железа (Pherapods)

Извлечь этот орган из тела муравьиного льва могут лишь вортиганты. Как только вы получите этот пахучий комок плоти, грозные насекомые станут вашими союзниками. Можно метнуть его куда-нибудь, и муравьиные львы разорвут любого, кто окажется рядом с упавшей железой. Кроме того, запах, источаемый этим своеобразным оружием, парализует комбайнов.



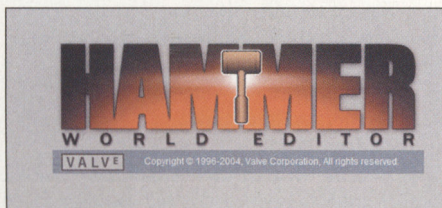


# Разбираемся в жизни

Краткое руководство по работе с редактором Source Hammer на примере Half-Life 2

Right man in the wrong place can change all difference in the world.

G-man



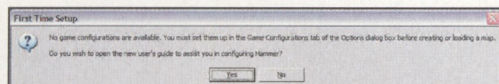
Для доступа к Source Software Developer Kit'у требуется наличие лицензионной версии продукта. Что такое SSDK? Это редактор уровней и вывер для моделей и текстур.

Первый HL был сделан в редакторе Worldcraft. Позже название инструментария сменили на Hammer. С переходом на движок Source, разработчики обеспечили совместимость нового редактора с предыдущим. Если вам уже приходилось создавать моды на Hammer'e, то вы будете чувствовать себя как рыба в воде. Главное, выполните рекомендации главы "Настройка".

## Запуск

После установки HL2 и регистрации на Steam, выберите на появившейся справа панельке SSDK, произведите его установку, но не запускайте. Обратите внимание, если вы выбрали в Steam русский язык, то программа не успокоится, пока не выкачает из интернета 800 мегабайт - русскую версию игры. Если был выбран английский - только двадцать. Выключите Steam и откройте папку с игрой. Там последовательно заходите в директорию SteamApps, [ваш\_логин\_на\_Steam], sourcesdk и bin. Файл hammer.exe обеспечивает альтернативный вход в редактор. Отныне всегда пользуйтесь только им. В прошлых версиях Hammer нужны были еще программы ZHLT и Expert FGD-файл, однако сейчас все, что нужно, уже установлено и готово к работе.

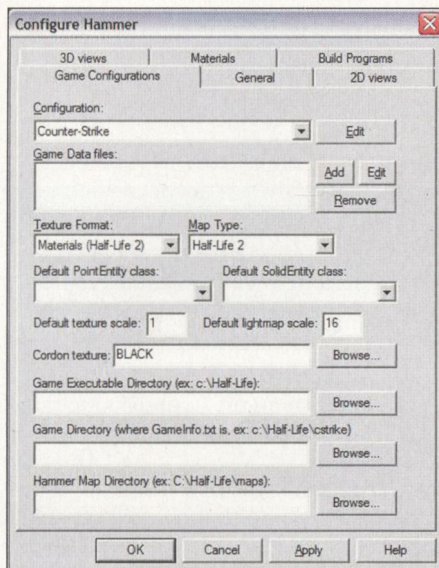
## Настройка



Если при загрузке редактора появилось окно "First Time Setup", нажимайте на No. Иначе заходите в меню Tools→Options. Там выбирайте вкладку Configuration и жмите на большую кнопку [Edit]. Далее кликайте на кнопке Add и вводите в поле любое название, хотя логично будет ввести "Half-Life 2". Закрывайте окошко, щелкните на кнопке Add и выбирайте файл base.fgd.

В полях Texture Format и Map Type выбирайте Half-Life 2.

В поле Game Executable Director выберите папку [корневой\_каталог\_



HL2)\Steam\SteamApps\[ваш\_логин\_на\_Steam]\sourcesdk.

В поле Game Directory введите [корневой\_каталог\_HL2]\Steam\SteamApps\[ваш\_логин\_на\_Steam]\half-life 2\hl2, если вы хотите создавать карту для халвы, и [корневой\_каталог\_HL2]\Steam\SteamApps\[ваш\_логин\_на\_Steam]\sourcesdk\cstrike\_sample\_content, если собираетесь делать карту для "котры".

Перед тем как заполнять поле Hammer Map Directory, зайдите в папку, указанную вами ранее в поле Game Directory, и создайте в ней поддиректорию Maps. Вот путь к этой директории и введите в Hammer Map Directory.

Осталось выставить число 0.25 в поле Default texture scale, и настройка в этой закладке закончена. Выберите закладку Build Programs. Здесь в поле BSP executable введите [корневой\_каталог\_HL2]\Steam\SteamApps\[ваш\_логин\_на\_Steam]\sourcesdk\bin\vbbsp.exe.

В поле VIS executable должно стоять [корневой\_каталог\_HL2]\Steam\SteamApps\[ваш\_логин\_на\_Steam]\sourcesdk\bin\vvis.exe.

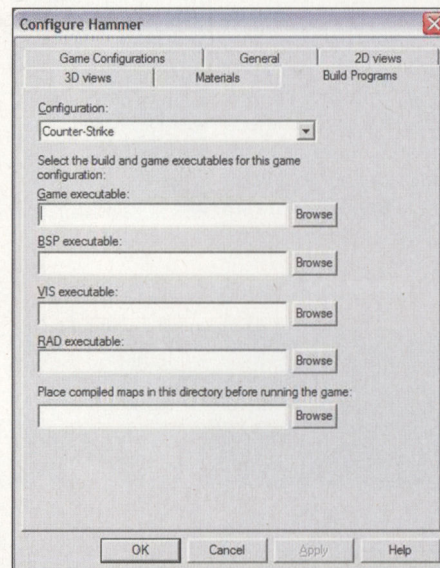
В поле RAD выставьте [корневой\_каталог\_HL2]\Steam\SteamApps\[ваш\_логин\_на\_Steam]\sourcesdk\bin\vrاد.exe.

И, наконец, в поле Place compiled maps in this directory before running the game ведите папку, указанную вами в поле Hammer Map Directory.

На этом настройка самых необходимых параметров редактора закончена. Можно приступить к работе.

## Управление

Сразу решите, какая конфигурация окон редактирования вам больше подходит. По умолчанию ставятся четыре окна, однако можно оставить



только одно, забравшись в меню Tools→Options, закладку General и выставив флажок напротив опции Use independent window configuration.

Теперь взгляните в левый верхний угол любого из окон редактирования. Там можно выбрать из списка, как именно смотреть на мир через это окно. Нажатием на эту надпись, вы делаете доступной менюшку, в которой можно сменить вид.

Для свободного полета в окне с любым из трехмерных видов, нажмите [Z]. Теперь камера управляется мышкой и стандартной раскладкой WASD, пока вы снова не нажмете [Z]. Чтобы увидеть или изменить свойства любого объекта, нажмите [Alt] + [Enter].

Приступим к изучению некоторых из режимов, находящихся у левой рамки экрана.

## Selection Tool

При клике левой кнопкой мыши на любом объекте в этом режиме, объект выделится рамкой. Если вы кликнете на этом объекте правой кнопкой мыши в 2D окне, то появится меню, где можно выбрать некоторые действия с ним. Если этот объект является строительным брашем (см. ниже), то в меню появится всего один пункт, позволяющий создать из этого строительного браша трехмерную модель. Если этот объект является трехмерной моделью, то появившийся после клика список будет включать большой набор пунктов, описание которых выходит за рамки данного материала.

## Magnify

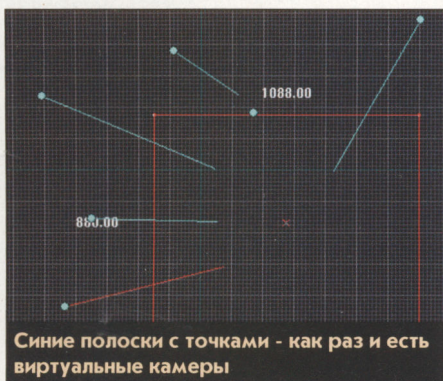
Клика левой и правой кнопкой мыши, вы увеличиваете/уменьшаете размер сетки. Эту же операцию можно выполнить, вращая колесико мыши (в любом режиме), нажимая на цифры на



основной части клавиатуры или нажимая на [+] и [-] на дополнительной раскладке. При этом масштаб сетки всегда можно увидеть в нижней части экрана.

### Camera

В этом режиме вы можете выставить на уровень виртуальные камеры. Для этого нажмите [Shift] и левой кнопкой мыши проведите линию, указав этим направление взгляда камеры. Переключаться между камерами можно кнопками [PageUp] и [PageDown]. Удаляется текущая камера кнопкой [Delete].



### Entity Tool

Режим используется для выставления на карту точечных объектов. Сначала нужно выбрать объект на панели Objects у правого края экрана, потом - щелкнуть правой кнопкой мыши по тому месту, где его нужно поставить. Щелкайте на кнопке Create Object - объект выставлен.

### Block Tool

Режим создания брашей (трехмерных моделей). Зажмите левую кнопку мыши и выберите размер прямоугольника. У вас получится строительный браш, из которого можно сделать трехмерную модель.

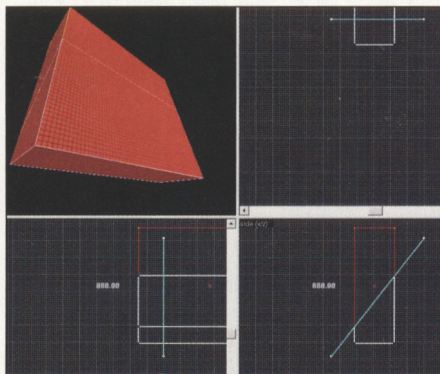
Когда строительный браш окажется в нужном вам месте и виде, кликните на нем правой кнопкой мыши и нажмите кнопку Create object. Чтобы создать какой-либо примитив, отличный от прямоугольника, выберите его в списке New Object справа.

Теоретически, после создания трехмерной модели, ее можно превратить в игровой объект. Например, можно сделать модель двери, а потом превратить его в объект "дверь", придав ей свойства к открытию/закрытию. Делается это выделением браша нажатием на [Ctrl] + [T], после чего нужно выбрать объект и его свойства.

Аналогично, любой подобный объект можно снова превратить в обычную трехмерную модель. Для этого вам надо выделить объект, нажать [Alt] + [Enter], выбрать пункт Properties, закладку Flags и убрать галочку на пункте Entity.

### Сложные модели

Сложные модели создаются с помощью модификации простых. Один из элементарных способов их создания -



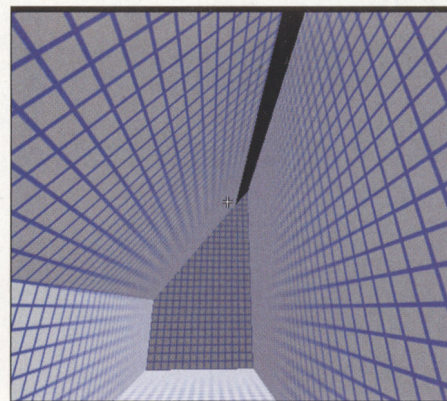
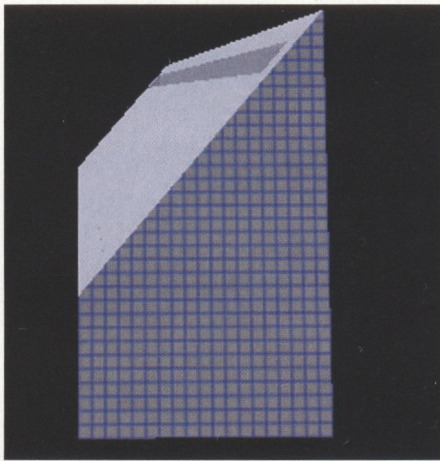
разрезание модели линиями. Для этого выделите любой браш, нажмите [Shift] + [X] и зажимайте левую кнопку мыши в любом месте рядом с этим брашем. Ведите линию разреза и жмите [Enter], когда она будет проведена. Если хотите изменить линию - можете таскать ее за концы на 2D-видах, а также менять местами ту часть, которую хотите удалить, с той которую собираетесь оставить (еще раз нажмите [Shift] + [X]).

Если вы хотите разрезать некий объект, лучше заранее сделайте его обычным брашем, а после разреза снова верните в категорию объектов.

Еще один способ создания сложных моделей - это вырезание одних примитивов из других. Для проведения операции вырезания, создайте две модели и расположите их так, чтобы одна из них оказалась на том месте второй, которое надо вырезать. Выделите браш, которым вы собираетесь вырезать отверстие и нажмите [Shift] + [Ctrl] + [C]. Готово.

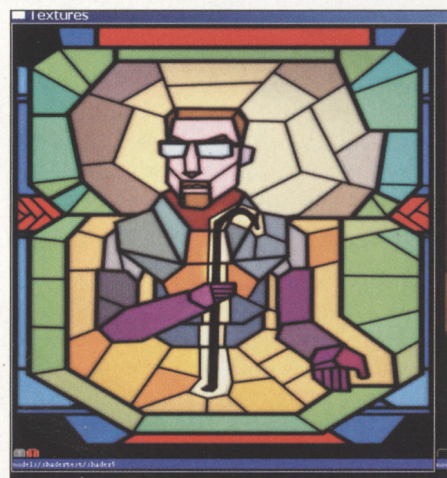
Способ, с помощью которого из трехмерной модели делается пустая комната, активируется нажатием [Ctrl] + [H], выбором толщины стен и нажатием [Enter].

Последний, и самый действенный способ, - растягивание брашей. Для того чтобы растянуть браш за углы, нажмите [Shift] + [V]. Растягивается он элементарно - левой кнопкой мыши. Главное, следите, чтобы не было пересечения граней, а также, чтобы все углы были выпуклыми наружу, а не внутрь. Если нужно создать такой уходящий внутрь угол, сделайте другой "правильный" браш, а потом объедините два в один. Если вы расположите два браша слишком близко, игра спро-



сит вас, стоит ли совмещать их вершины. Обязательно отвечайте утвердительно, иначе все заглохнет. Если брашу не хватает ребер, нажмите [Ctrl] + [F] и выделенное ребро переломится, раздвоившись.

### Текстурирование



Для начала выделите любой браш и нажмите [Shift] + [A], чтобы войти в режим работы с текстурами. В центре экрана появится окошко Face Edit Sheet.

В поле Texture group выберите файл, из которого хотите взять текстуры. В списке Current texture выберите саму текстуру и нажмите кнопку Apply. Теперь вы можете подлететь к затекстуренной грани в трехмерном виде и понять, как надо растянуть текстуру, чтобы она нормально выглядела. Все остальные кнопки этой закладки изменяют вид текстуры разными способами.

### Создание уровня

Постройте кубический браш размером 256x256. Создайте из него пустую комнату, как описано выше. Теперь создайте и выставьте посреди комнаты два объекта: info\_player\_start и Light. Убедитесь, что оба объекта находятся подальше от стен и потока. Все. Это тот минимум, который нужен для уровня чтобы можно было в него поиграть. Сохраните карту. Чтобы компилировать уровень, выберите пункт Run в меню File. После этого можете запускать игру с параметром -console, и в главном меню наберите "run [название\_вашей\_карты].bsp".



# Школа ПЕРСИДСКОГО боя

*Приемчики, которые удалось подсмотреть на тренировках принца*

Чтобы научиться драться как принц, вам не обязательно иметь по шесть пальцев на руке. Все удары и комбо сводятся к использованию двух-трех клавиш и зависят только от последовательности их нажатия. На протяжении всего урока будем придерживаться некоторых сокращений. **М** означает левую кнопку мыши. **Е** и **С** - клавиши на клавиатуре, **П** - пробел. Допустим, комбинация **ЕЕМ** будет обозначать двойное нажатие клавиши **Е** и сразу за этим нажатие левой кнопки мыши. Не удерживайте клавишу нажатой, если это не оговорено специально! Я не буду перечислять здесь абсолютно все движения бойца, так как их список очень велик, а остановлюсь на наиболее красивых и эффективных комбинациях.

С одним мечом многого не сделаешь, но к этому можно добавить разные акробатические трюки, сильно помогающие в драке.

## ЕС

Прыжок через врага, захват сзади за шею и удержание. Клавишу **С** нужно постоянно нажимать, тогда принц начнет душить противника.

## ЕЕ

Тот же прыжок через голову противника, далее принц опускается на землю и ногами бросает оппонента через голову. При удачном стечении обстоятельств тот улетит в пропасть.

## ЕМ

На этот раз прыжок через голову врага заканчивается тем, что принц рассекает его пополам, стоя за его спиной.

Но наиболее впечатляющие комбо можно исполнить только в том случае, если обе ваши руки заняты оружием. Кстати, они очень сильно помогают, когда врагов больше, чем один. У таких комбинаций есть "фирменные" названия, порой очень зловещные.



## Zoroaster's Ire

### МЕЕ

Удар правой сверху, затем оборот на триста шестьдесят градусов с одновременными ударами обоими мечами, а затем еще один удар сверху слева

## Ptolemaio's Anger

### ММЕ

Два последовательных удара левой и правой, оборот вокруг своей оси с двумя ударами одновременно. Каждое последующее нажатие **Е** в этой комбинации (до двух раз) добавляет к ней еще один удар мечом.

## Azad's Retaliation

### ММЕЕМ

Очень красивое комбо. Начинается как предыдущее, но по окончании следует прыжок с разворотом тела в горизонтальной плоскости и ударом мечом и сразу же ногой.

## Mithra's Vengeance

### МММЕ

Тоже очень длинное и красивое комбо. Три удара правой рукой, за которыми следуют два оборота вниз головой, поочередно на каждой руке, в то время как вторая наносит удар. После приземления на ноги принц наносит еще два удара правой и левой.

## Oblivion Twister

### ЕММЕ

Удар левой, затем сразу же следует эффектный оборот прогнувшись вокруг своей оси с ударом обоими мечами и еще один удар правой вдогонку. Еще одно нажатие левой кнопки мыши превращает комбо в Furious Oblivion Twister и добавляет один удар правой.

## Plague Tornado

### ЕММЕ

Начинается так же, как и предыдущее комбо, а затем идет переход на руки, как в ударе Mithra's Vengeance, и в завершение - удар правой сверху. Еще одно нажатие **Е** добавляет удар слева.



## Storm of Remorse

### ЕЕМ

Комбинация, обладающая убийной силой. Последовательные удары правой и левой, затем прыжок с разворотом на триста шестьдесят градусов и двойным ударом обоими мечами. Каждое последующее нажатие левой кнопки мыши (до двух раз) добавляет к комбинации удар правой снизу, а последний удар в этом комбо наносится в прыжке.

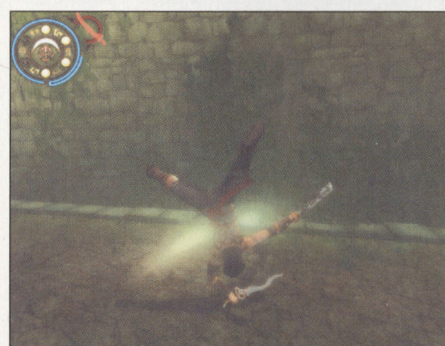
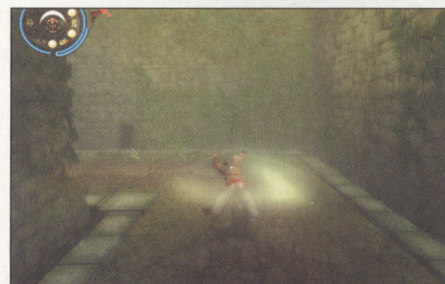
## Hurricane off Fruitence

### ЕЕММЕ

Самая длинная комбинация. Начинается, как Storm of Remorse, затем принц переходит на руки и совершает два оборота на каждой руке с ударами левой и правой поочередно. Если следом нажать **Е** еще раз, то к комбо добавляется удар левой сверху.

Этот список можно продолжить "недокументированными" комбо, когда в процессе нанесения ударов кнопка мыши или клавиша удерживается нажатой. Также сюда можно внести красивые удары ногами, как в атаке, так и в контратаке, но не будем лишать вас удовольствия обнаружить их самому и насладиться отличным времяпрепровождением.

**Н**





## Half-Life 2

Вызовите консоль, нажав [~]. Если консоль не вызывается при помощи этой клавиши, то необходимо в опциях игры (Options), выбрать настройки клавиатуры (Keyboard) и в них - Advanced... Выставьте галочку напротив Enable Developer Console.

Прежде всего, необходимо активировать режим читов, набрав в консоли: **sv\_cheats 1**

Теперь можете вводить следующие коды:

**god** - бессмертие

**noclip** - режим полетов и прохождения сквозь стены (скорость передвижения при этом сильно увеличивается)

**impulse 101** - все оружие

**viewmodel\_fov #** - масштаб оружия (вместо # подставьте число, по умолчанию оно равно 54)

**air\_density #** - подставьте вместо # число, плотность воздуха (выставьте значение на 5000 и кирпичи будут неспешно опускаться на землю)

**hurtme #** - нанести себе повреждение (вместо # подставьте число, каждая единица приблизительно равна 0,5% жизни, т.е. Hurtme 100 отнимет у вас около 50 пунктов жизни)

**maps \*** - показать список всех уровней в игре

**map #** - загрузить карту (вместо # поставьте название карты)

**thirdperson** - вид от третьего лица (при этом вместо нашего героя видны только руки, висающие в воздухе)

**firstperson** - вид от первого лица

**setpos X Y Z** - переместиться в точку уровня (вместо X и Y подставьте числа, Z указывать не обязательно, перед этим рекомендуется включить noclip)

**sv\_gravity #** - изменить гравитацию (вместо # подставьте число)

**impulse 82** - получить багги

## Vampire: The Masquerade - Bloodlines

Для того чтобы получить доступ к консоли, щелкните правой кнопкой мышки на иконке игры. Далее в свойствах добавьте после кавычек надпись -console. У вас должно получиться: "C:\Program Files\Vampire\vampire.exe" -console. После чего вы сможете вызывать консоль стандартной тильдой [~].

Список читов:

**god 0/1** - отключить или включить режим бога

**noclip 0/1** - отключить/включить режим прохождения сквозь стены и полета

**notarget 0/1** - игрок становится невидимым для NPC

**impulse 101** - дает большинство видов оружия, брони и предметов

**money [номер]** - позволяет выбрать главной героине (в случае, если вы играете персонажем женского пола) соответствующий размер бюста

**giftxp [количество]** - дает вам указанное количество очков опыта

**cmdlist** - выводит список всех консольных команд игры

**quit** - выйти из игры

**give** - дает выбранный предмет или оружие (смотрите список ниже)

Список предметов в игре. Используется вместе с командой give

**item\_g\_keyring** - кольцо для ключей

**item\_g\_eldervitaepack** - пакет с кровью вампира-старейшины

**item\_g\_bluebloodpack** - пакет с "голубой кровью"

**item\_g\_bloodpack** - пакет с кровью

**item\_p\_gargoyle\_talisman** - талисман горгулий

**item\_p\_occult\_heal\_rate** - Mummywrap Fetish, повышает темп восстановления здоровья

**item\_p\_occult\_passive\_durations** - Galdium, увеличивает продолжительность "пассивных" дисциплин на 25%

**item\_p\_occult\_thaum\_damage** - Daimonori, кулон, усиливающий магический урон

**item\_p\_occult\_dodge** - Weekapaug Thistle, повышает dodge

**item\_p\_occult\_blood\_buff** - Bloodstar, талисман, повышающий в два раза продолжительность способностей, расхо-

дящих кровь

**item\_p\_occult\_experience** - Saulocept, дает дополнительное очко опыта каждый раз, когда вас награждают тремя или больше очками опыта

**item\_p\_occult\_strength** - Heart of Eliza, дает бонус к повреждениям от холодного оружия

**item\_p\_occult\_dexterity** - Fae Charm, +1 к ловкости

**item\_p\_occult\_obfuscate** - Zharalketh, увеличивает продолжительность магического воздействия

**item\_p\_occult\_presence** - Key of Alamut, увеличивает на единицу вашу устойчивость к физическим повреждениям

**item\_p\_occult\_lockpicking** - Occult Lockpicking, улучшает способность взламывать замки

**item\_p\_occult\_frenzy** - Tarulfang, уменьшает вероятность впадения в состояние неуправляемой ярости

**item\_p\_occult\_hacking** - Occult Hacking, улучшает хакерские способности

**item\_p\_occult\_regen** - The Odious Chalice, сосуд, наполняющийся кровью убитых жертв, которую затем можно употреблять

**item\_p\_research\_lg\_firearms** - пособие по стрельбе

**item\_p\_research\_lg\_stealth** - пособие по скрытому перемещению

**item\_p\_research\_hg\_dodge** - пособие по увертыванию (продвинутая версия)

**item\_p\_research\_mg\_melee** - пособие по холодному оружию

**item\_p\_research\_hg\_melee** - пособие по холодному оружию (продвинутая версия)

**item\_p\_research\_lg\_dodge** - пособие по увертыванию

**item\_p\_research\_mg\_brawl** - пособие по мордобой

**item\_p\_research\_hg\_firearms** - пособие по стрельбе (продвинутая версия)

**item\_p\_research\_mg\_finance** - пособие по финансам

**item\_p\_research\_mg\_security** - пособие по системам безопасности

**item\_p\_research\_hg\_computers** - пособие по хакингу (продвинутая версия)

**item\_p\_research\_lg\_computers** - пособие по хакингу

**item\_g\_astrolite** - астролит

**item\_g\_lockpick** - отмычка

**item\_a\_body\_armor** - бронежилет

**item\_a\_hvy\_leather** - куртка из толстой кожи

**item\_a\_lt\_leather** - куртка из тонкой кожи

**item\_a\_hvy\_cloth** - одежда из плотной материи

**item\_a\_lt\_cloth** - обычная одежда

**item\_w\_baton** - полицейская дубинка

**item\_w\_tire\_iron** - монтировка

**item\_w\_severed\_arm** - оторванная рука

**item\_w\_torch** - факел

**item\_w\_sledgehammer** - кувалда

**item\_w\_occultblade** - навороченный тесак

**item\_w\_knife** - нож

**item\_w\_katana** - катана

**item\_w\_fireaxe** - топор

**item\_w\_bush\_hook** - коса

**item\_w\_baseball\_bat** - бейсбольная бита

**item\_w\_flamethrower** - огнемет

**item\_w\_thirtyeight** - револьвер тридцать восьмого калибра

**item\_w\_uzi** - "Узи"

**item\_w\_supershotgun** - тяжелый дробовик

**item\_w\_steyr\_aug** - австрийская штурмовая винтовка

**item\_w\_remington\_m\_700** - дробовик

**item\_w\_mac\_10** - пистолет-пулемет

**item\_w\_ithaca\_m\_37** - помповое ружье

**item\_w\_deserteagle** - Desert Eagle

**item\_w\_glock\_17c** - Glock 17

**item\_w\_crossbow\_flaming** - арбалет, стреляющий огненными болтами

**item\_w\_crossbow** - арбалет

**item\_w\_colt\_anaconda** - Кольт "Анаконда" (револьвер 44 калибра)

**item\_g\_lilly\_diary** - дневник Лилли

**item\_g\_drugs\_pill\_bottle** - баночка с таблетками

H



# Практическая магия с сурдопереводом

Андрей ШАПОВАЛОВ

Разберись, кто ты - трис  
Иль избранник судьбы  
И попробуй на вкус  
Настоящей борьбы...

В. Высоцкий. "Баллада о борьбе"

★ Жанр Adventure/RPG ★ Издатель SSI ★ Разработчик Event Horizon ★ Дата выхода 1992

Некоторым играм не везет. Просто не везет. Не повезло в свое время роскошной Terranova: Strike Force Centauri (интересно, сколько сейчас людей помнят это творение компании Looking Glass?). Не повезло и предмету нашего сегодняшнего разговора - The Summoning, созданной компанией Event Horizon. Причем не повезло очень обидно: ее затмил великий и ужасный Eye of the Beholder III, вышедший в том же 1992 году. Кстати, издавала "третий глаз" и The Summoning одна и та же фирма, Strategic Simulations Inc. (SSI).

У Eye of the Beholder III имелось одно великое преимущество - вид от первого лица. А The Summoning был сделан в изометрической проекции, как Diablo, к примеру. Бои и применение магии происходили в реальном времени. Правда, в The Summoning можно было пользоваться разницей в скорости персонажа и врагов. Частенько победить одновременно четырех и более противников удавалось благодаря "китайскому маневру": побежал, ударил, тут же отбежал. Особенно приятно было забежать врагу за спину: пока он успевал повернуться, можно было ударить его целых два раза.

Заклинания в Summoning заучивались не в виде значков, как, к примеру, в Baldur's Gate, а в виде последовательности жестов рук. Персонаж находил свиток, на котором были изображены жесты, необходимые для сотворения заклинания. Как только свиток прочитывался, жесты становились доступны персонажу. Теперь для исполнения заклинания игроку требовалось каждый раз повторить нужную последовательность. Для первых заклинаний требовалось 3-4 жеста, зато потом число движений рук увеличивалось и доходило до двенадцати. Запом-



Инвентарь персонажа. Кстати, свиток видите! Это и есть свиток с жестами для сотворения очередного заклинания

нить это было невозможно, игроки зарисовывали жесты на отдельном листочке. При очевидном неудобстве, в данной системе было что-то притягательное.

Кроме трудностей с магией, были в игре и другие "подставы". Главная из них - оружие и доспехи ломались. Частенько в разгар боя окошко экипировки, всегда располагавшееся внизу экрана, вдруг поднималось вверх и издевательски подмигивало изображением меча или щита. Тут же приходилось открывать вещмешок и вооружать персонажа снова.

Впрочем, после прохождения примерно одной трети игры можно (и нужно) было разыскать ржавый двуручный меч Warmonger. Казавшийся вначале шуткой авторов, меч с каждым новым ударом становился сильнее, превращаясь в самое сокрушительное в игре холодное оружие. Warmonger не ломался, более того - именно от этого волшебного меча герой узнавал необходимое по сюжету заклинание. А почти в самом конце игры именно Warmonger позволял попасть в покои главного злодея, которые охранял другой волшебный меч.

История вертелась вокруг черно-книжника Shadow Weaver, пожелавшего, как и полагается любому солидному Темному Властелину, мирового



Говорящих черепов в подземельях было много. Как правило, они сообщали какую-то полезную информацию или давали намек на решение головоломок

господства (по крайней мере, так считали Защитники Света, на самом-то деле все было еще хуже). Мир уже почти склонился перед волшебником, когда его противники решили прибегнуть к последнему отчаянному средству: они разыскали потомка великого героя, который в незапамятные времена одолел трех богов - Бога Разума, Бога Магии и Бога Войны. Этого потомка решено было заслать в логово Shadow Weaver'a для отсечения тому головы и других важных частей тела.

Однако Темный Властелин опередил своих противников и напал на их крепость. Но в последний миг главного героя, одного, почти без снаряжения, все же успели телепортировать к месту назначения.

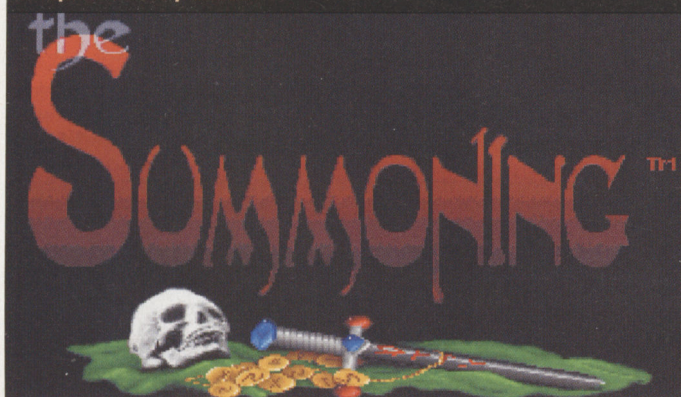
И понеслось. Говорящие черепа восьми волшебников, побежденных Shadow Weaver'ом; лишенное памяти таинственное существо из иного измерения; жуткие Gazers, способные превращать в камень всех, кто встретится с ними взглядом; скелеты, наемные убийцы, растения-людоеды, десятки изохренных ловушек...

И три варианта концовки. Концовки, ради которой настоящий манчкин переиграет The Summoning еще, и еще, и еще!

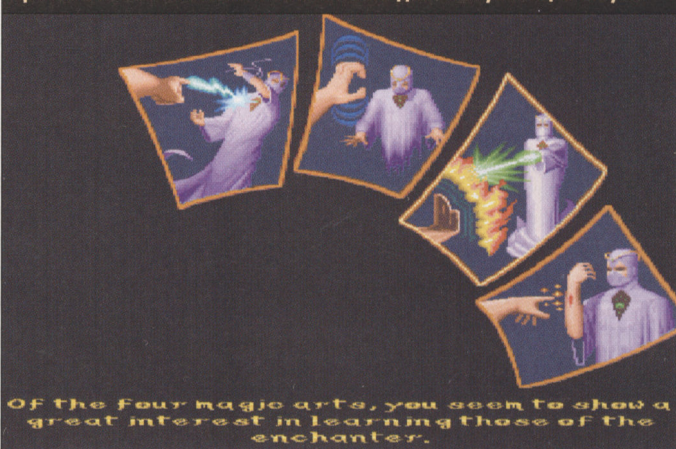
Эх, были же игры...

Н

Вещи, от которых зависела концовка игры. Меч - это Warmonger, череп принадлежит великой колдунье Чесчантре, ожерелье - Богу Магии



Краткое пособие магии и волшебства для поступающих в вузы





# Z-ZONE

В новом году  
мы исправим это  
нашем





# БАГ. ИГРУШЕЧНЫЕ ВОЙНЫ<sup>1</sup>

Попытка сопровождалась хриплым ревом, вырвавшимся из оскалившейся дюймовыми клыками пасти. Егор автоматически отметил, что очутился на склоне крутого холма. Вершина была почти рядом, но подступы к ней прикрывал отряд вооруженных гоблинов (почему-то Атила совершенно точно знал, что это были гоблины) в панцирях и рогатых шлемах. С десятка людей пытались прорваться вверх. Волнистые сабли сталкивались с прямыми клинками, дубинки ударялись о щиты и доспехи, крушили шлемы и черепа. Лязг и звон, крики и стоны...

Атила попал прямоком в толпу дерущихся. Падение сквозь скрытую зону аркадной гонки не прошло бесследно. Ноги подогнулись, он присел — и только это спасло его. Топор, просвистев над головой, вонзился в плечо человека, оказавшегося на пути кровожадной стали. Удар сбил несчастного с ног, и тот, вскрикнув, покатился вниз по склону. Гоблин же замахнулся опять.

Однако неведомый ангел-хранитель оказался упорным малым. Похоже, безопасность Егора была для него делом принципа. В тот самый миг, когда Атила очутился среди сражавшихся, в его правой руке возник меч, а пальцы сами собой сжались на рукояти. Он ткнул оружием в живот гоблина — острое с неожиданной легкостью пробilo панцирь и вошло в плоть. Клинок полыхнул чистым голубым светом, гоблин упал на колени. Прижав лапы к окровавленному животу, он судорожно глотнул воздуха и медленно повалился навзничь.

Егор выпрямился. На нем теперь была кольчужная чешуя, перепоясанный широким кожаным ремнем с ножнами, штаны с металлическими бляхами и сапоги. Широкое лезвие меча покрывал узор. Еще секунду после удара он ярко светился, затем потускнел.

Сверху, ревя и размахивая дубинкой, прыгнул второй гоблин. Атила махнул мечом, словно бы отбивая ракеткой пинг-понговый шарик. Совсем не сильно, но клинок рассек гоблина напополам вместе с броней. Верхняя часть тела по-

катилась по склону, кровь фонтаном ударила из поясницы. Толстые волосатые лапы подогнулись, и нижняя часть упала.

Крики и лязг со всех сторон. Отряд людей рвался к вершине — там явно происходило что-то важное.

— Герой, откуда ты взялся здесь?!

Егор обернулся. Вокруг простирался прекрасный пейзаж сказочной страны: леса, поля, луга, деревеньки, шпили замков и башни крепостей — все это пестрое, озаренное ярким солнцем. У подножия холма зеленела роща, сразу за ней лежала деревня. Виднелись поблескивающие голубым каналы с мостками, между ними — крыши домиков.

Ниже по склону похожие друг на друга гоблины сражались с мужчинами в одинаковых доспехах. Среди них прыгала высокая белокурая девица, одетая в... Егор прищурился. Можно было сказать, что она не одета, а *раздета* в бикини и высокие узкие сапоги. Все это черное и кожаное. И лицо очень смуглое. Темная эльфийка? Атила пригляделся. Нет, уши обычные. Амазонка, значит.

— Ты! — прокричала ему амазонка, размахивая длинным черным кнутом. — Растафар заканчивает ритуал, помешай ему!

Но тут его сшибли с ног, и он рухнул наземь, больно ударившись спиной о каменистую почву склона. Что-то с силой вывернуло меч из руки, и оружие упало на землю. Сверху немедленно навалился гоблин. Разинутая клыкастая пасть нелюдя нацелилась в горло. Егор пихнул противника ладонями в грудь.

— Помешай растафару!

Гоблин перекувырнулся в воздухе и с воем покатился по склону. Мотая головой, Егор встал на колени, шаря руками вокруг, пытаясь нащупать рукоять меча.

— Вверх, пробейся к вершине!

Атила наконец сумел подобрать оружие и вскочил на ноги. Что-то огромное и черное закрыло небо, сильные лапы схватили его за шиворот и приподняли. Два перепончатых крыла взмахнули слева и справа. Задржав голову, Егор увидел существо, напоминающее огромную летучую мышь. Крокодилия пасть клецнула, летун изогнул длинную шею, и на секунду холодный взгляд его немигающих глаз встретился с взглядом Егора. Крылья взмахнули опять — тварь пыталась подняться выше, к вершине. Недолго думая, Атила пырнул ее мечом в брюхо.

Он уже понял, что судьба оказалась к нему благосклонна, одарив приличными боевыми навыками, но все равно сила удара ошарашила. "Летающий крокодил" словно взорвался изнутри, из лопнувшего брюха во все стороны брызнуло что-то очень мерзкое с соответств-

ующим запахом. Крылья судорожно дернулись. Егор еще успел увидеть, как снизу амазонка бешено размахивает кнутом, а затем вместе с остатками "птички" рухнул на вершину холма.

Формой вершина напоминала блюдце, по окружности которого стояли четыре невысокие колонны, образующие квадрат, а в центре располагался каменный алтарь. Вокруг царил сумрак, какой иногда бывает перед готовой вот-вот разразиться бурей, зыбкая завеса полутьмы отделяла это место от пестрого мира и жарких солнечных лучей. От удара Атилу швырнуло вперед, почти к самому алтарю, но подаренные неизвестным благодетелем рефлекссы не подвели: тело мгновенно оказалось на ногах.

За алтарем высилась тощая фигура в серебристом плаще. Плащ состоял из вещества, напоминающего ртуть... Приглядевшись, Атила понял, что вся фигура неизвестного была словно бы отлита из этой самой "ртути" и плащ оказался не одеждой, а продолжением тела. Человек поднял руки. На алтаре перед ним стояла тусклая пирамидка, сложенная из вращающихся вокруг своей оси сегментов. И по мере того как скорость вращения увеличивалась, вокруг пирамидки на алтаре медленно проявлялись четыре предмета: горящая свеча, ледяной кристалл, каменный кубик и флейта...

Судя по всему, колдун в плаще как раз и являлся растафаром, которому необходимо было не дать закончить ритуал. Атила двинулся к нему, меч в его руке зажил, казалось, своей собственной жизнью, не очень понятной, но сулящей большие неприятности любым враждебно настроенным элементам. В этот момент раздался громкий хлопок, и из колонн вышли четыре скелета в доспехах, с круглыми щитами и пиками.

Двигались они очень быстро — ближайший скелет тут же оказался рядом и нанес удар. Егор подался назад, выгибаясь. Неожиданно для самого себя он сделал "мостик", но не опираясь на руки или голову, а просто выгнувшись и на пару мгновений застыл под неестественным углом. Острие пики прошло над его животом и вернулось обратно, что-то шевельнулось в голове, где-то очень далеко раздался слабый писк...

Ноги Атилы оттолкнулись от земли, подбрасывая тело в воздух, ступни с такой силой въехали в "подбородок" скелета, что череп того слетел с позвоночника и раскололся о валяющиеся вокруг камни.

Сделав сальто, он приземлился на обе ноги и растерянно заморгал, дивясь собственным возможностям. Между тем оставшаяся тройка скелетов была уже совсем рядом. Впрочем, штурмовавшие вершину люди тоже почти добрались до капища; последние гоблины



1. Продолжение. Начало в «Навигаторе» № 11.



сдерживали их возле колонн. В толпе дерущихся возвышалась амазонка. Атила хлестнул круговым ударом, и кости еще пары скелетов застучали по камням. Растафар продолжал стоять с воздетыми над головой руками. Пирамида вращалась, артефакты вокруг нее наливались свечением – каждый своим. Ледяной кристалл горел голубым, каменный кубик – светло-коричневым, флейта исходила белым, а свеча – красным.

Растафар громко загудел и опустил руки. Последний скелет ухитрился нанести удар, кольчужная чешуя звякнула, принимая острие пики на себя, но в этот миг амазонка достала противника Егора кнутом, конец которого захлестнул костлявую шею.

И вдруг все вокруг остановилось. Пропали звуки, замерли фигуры гоблина, двух людей, падающего скелета, амазонки...

Сегменты пирамидки вращались, жужжа и потрескивая, края ее размылись, и она стала походить на конус. В образовавшейся тишине раздался оглушительный хлопок – от пирамидки к каменному кубу ударил тонкий алый зигзаг. Кубик утонул во вспышке, и сразу же под ногами вздрогнула земля. От кубика зигзаг протянулся к свече. И как только коснулся ее, солнце в небе, ярко вспыхнув, померкло. Затем зигзаг устремился к ледяному кристаллу... Каменный кубик тем временем уже растекался кипящей лужицей, свеча, оплавив, превратилась в комок воска... Алая змейка ужалила кристалл, и тот, запузырившись, начал таять. Вода в каналах у подножия холма вспенилась. Егор не понимал сути происходящего, но было очевидно, что как только разряд энергии дойдет до четвертого артефакта, ритуал завершится.

Он вдруг словно бы выпал из окружающего мира, и всеобщий "столбняк" перестал на него действовать. Картинка вновь ожила, но события в ней развивались как при замедленной съемке: алый зигзаг лениво тянулся к флейте, скелет все падал и падал, бежавшая амазонка почти не двигалась... В глухой давящей тишине Атила кинулся к алтарю. Растафар – единственный, кто, как и Егор, двигался с нормальной скоростью – в отчаянном броске попытался ему помешать.

Но меч оказался быстрее. Лезвие сбросило пирамидку и флейту с алтаря в тот самый миг, когда зигзаг коснулся последнего артефакта. И мир снова ожил. Растафар потянулся к падающей пирамиде, Атила ткнул его мечом, и, как только кончик лезвия коснулся ртути, по ней разбежались круги. Растафара разорвало, словно наполненный водой воздушный шарик при ударе об асфальт. Серебристые капли разлетелись по всей вершине. И тут же Алтарь, налившись тяжелым синим сиянием, взорвался...

Его осколки шрапнелью разлетелись вокруг. Атила повалился на камни, позади него затрещали и начали рушиться колонны. Яркая вспышка, грохот, вой ветра... Над разрушенным капищем вспушился ослепительно сияющий энергетический пузырь. Затем он лопнул. От вершины холма, как от брошенного в воду камня, покатились волна магической энергии. Через несколько мгновений она стекла со склонов и двинулась дальше, погребая под собой все, что оказывалось на ее пути. На мгновение воцарилась непроглядная тьма, а затем вновь возник свет, хотя не такой, как раньше. Подул ровный холодный ветер – и все стихло.



Егор Атилов поднялся с камней. На вершине не осталось никого, кроме амазонки. Стоя на коленях, она глядела на Егора.

– Он почти сумел, – произнесла она. – Растафар застопорил игру.

Егор огляделся. Мир стал другим: он словно бы умер.

\*\*\*

Небо посерело, пейзаж из яркого и пестрого превратился в темный и унылый. И к тому же исчезло солнце.

– Что случилось? – произнес Егор.

– Ты помешал закончить ритуал как надо. Ненадолго отложил конец света.

– Какой ритуал?

– Просто я не знаю, как еще назвать то, что они делают, – говоря это, амазонка опасливо крутила головой, словно выискивая кого-то. – Растафары начали стопорить игры. Первой были супергонки. Слышал, что с ними произошло ночью?

– Нет.

– Ясно. Ладно, пора отсюда сматываться. Растафар скорее всего полетел за подмогой.

– Полетел? А разве я его не убил?

– Это вряд ли. По-моему, убить их невозможно. Но, когда игра начинает схлопываться, растафары уже не могут просто так покинуть ее. Возьми это.

– Что взять?

Проследив за ее взглядом, Атила увидел лежащую на камнях пирамиду.

– Почему ты сама не возьмешь?

– Шутишь? Кто испугал растафара, я или ты?

– Ну... ладно, – Егор шагнул к пирамидке и неуверенно склонился над ней. –

Как думаешь, что это такое?

Вблизи эта штука выглядела еще необычнее. Казалось, она и вправду состоит из ртути. Почти ожидая, что пальцы погрузятся в нее, Атила коснулся пирамиды. Холодное. Гладкое. Поверхность слегка поддалась под рукой, но не порвалась. Егор поднял пирамиду – и тут мир дрогнул. Возникло очень странное ощущение, будто пространство слегка повернулось вокруг некой точки... то есть вокруг пирамиды в руках Егора.

– Уф... – громко выдохнула амазонка. – Что это было? Что ты чувствуешь?

– Она... она холодная, – Атила пожал плечами. – И чуть-чуть дрожит.

– Ок, уходим. Растафары скоро будут здесь.

Схватив Егора за руку, она стала пятиться, пристально глядя в небо.

– А твои люди?

– Какие люди? Это всего лишь боты... Ты слышал хоть что-нибудь про растафаров?

– Это же сказки, – возразил Атила. – Сетевой фольклор. Типа, в одной онлайн-игре появился игрок в серебристом плаще, способный нарушать физику игры... А потом в супергонках на трибунах среди зрителей видели похожие фигуры. Причем все зрители там спрайтовые, а эти были трехмерными, но дизайнеры гонок уверяли, что ничего такого просто не может быть...

– Под утро супергонки схлопнулись вместе со всеми, кто находится в них! – перебила амазонка. – Я точно знаю, растафары не выдумка.

– Постой! – Атила только сейчас осознал, что она говорит совсем не так, как положено говорить персонажу фэнтезийной игры. – Ты же... живая? Настоящая? Как тебя зовут?

– Лу. А тебя, герой?

– Атила. Я...

– Атила?

Это было произнесено таким голосом, что Егор пристально взглянул на амазонку, которая в свою очередь уставилась на него. У Лу были прямые скулы, прямой нос, высокий лоб. И светлые в-



ющиеся волосы. И еще она была почти на голову выше Егора.

— Слушай, мы что, знакомы? — спросил он. — Впрочем, не важно. Кто такие на самом деле растафары и что это означает — “стопорят”?

Они уже спустились до середины склона. Атиле казалось, что из деревни внизу доносятся приглушенные всхлипывания. Он глянул туда — вроде бы никого, никакого движения между темными домиками. Деревня словно вымерла. Так же, как и роща между нею и холмом.

— Это началось рано утром, когда они обрушили супергонки, — продолжала Лу. — В одиннадцать схлопнулась “Ультима Онлайн”, потом “Анархия”, а совсем недавно — “Сфера”. Ты что, никогда не играл в сетевые игры?

— Как-то попробовал, давно очень. Не понравилось, так что я все больше...

— Никто не знает, как растафары делают это. У них имеются какие-то пирамиды, — она бросила быстрый взгляд на пирамиду в руках Егора. — Когда пирамида начинает работать, вокруг появляются четыре артефакта. Я думаю, это стихии, из которых состоит игра — огонь, вода, земля и воздух.

— Бред какой-то! — отрезал Атила и вырвал запястье из пальцев Лу.

— Нет, ты послушай. Я думаю, на самом деле это символы программ... или как их там... отвечающих за соответствующие элементы игры. Просто в виртуальном мире они видятся именно так. А растафары... это то ли люди в каких-то крутых игровых костюмах, то ли какие-то...

— Да подожди ты! — Атила остановился. — Что ты несешь? Меня выбросило в сеть, да? Я был внутри гоночной аркады и... — он затряс головой. — Ну ладно, даже если и выбросило на игровой сервер, все равно! Я сейчас просто скоманую... — он мысленно приказал оболочке отключиться. Ничего не произошло. Егор поднял руку, неуверенно потрогал свой лоб там, где на шлеме была клавиша включения-выключения... лоб как лоб, никаких клавиш. Иллюзия казалась полной: он чувствовал холодный пронизывающий ветер, видел мрачное небо и темный ландшафт умирающей игры...

— Убедился? — Лу вновь схватила его за руку и поволокла дальше. — Когда растафары появляются в игре, те, кто находятся там, уже не могут выйти. То есть обычные игроки, которые подключаются через компы, конечно, могут, но те, что в костюмах...

— А ты откуда все это знаешь?

— Я обладаю... некоторыми возможностями. У меня тут... — свободной рукой она хлопнула себя по темени, — своя связь, типа “аськи”. Не совсем, конечно... короче, не важно. Можешь мне просто поверить. В “Спасителе миров” у меня был свой отряд, я вела его, не зная, куда иду, как вдруг увидела, что на холме возник растафар и достал свою пирамиду. Я бросилась к нему, но тут появились гоблины. Наверно, растафар как-то создал их...

Они достигли основания холма. Высокая трава ходила волнами под порывами холодного ветра.

— Потом появился ты... Кстати, очень уж легко ты с ним справился. И растафар... самое удивительное, что он тебя испугался. Почему? Ты говорил, что не играл в сетевые игры. Откуда такие “скилы”?

— Наверное, дело не в прокачке. У меня новая оболочка. “Экстра”. Она еще не поступила в продажу, просто дядя знаком кое с кем из “Руссоверта”, вот он и договорился, чтобы мне ее продали. У “Экстры” возможности, которых не было в старых костюмах... Черт, игроки не могут выйти из сети!? Как такое вообще может быть? Они что, умирают вместе с игрой?

— Умирают их тела в костюмах. Что происходит с сознаниями, непонятно. Или они тоже погибают, или остаются в сети...

— Бред! — рявкнул Атила. — И что нам теперь делать?..

В этот момент земля под ногами еще раз дрогнула, и мир игры снова словно бы чуть-чуть повернулся вокруг пирамиды.

— Вот, она начинает разрушаться... — Лу резко обернулась и глянула вверх. Из серого неба к ним приближались три крылатые ртутные фигуры. — Это он! Наверное, понял, что не справится с тобой в одиночку, и позвал других растафаров!

— Может, на них такие же костюмы, как на мне? — спросил Атила, когда они уже вбежали в рощу.

— Нет. Я уверена, что растафары вообще не люди. Это... какие-то сетевые духи? Создания, зародившиеся здесь...

— Да с чего ты взяла?

Атила поймал себя на мысли, что ему хочется покрутить пальцем у виска. Электронные демоны, компьютерные духи... Глюки шизофреника! Нет, всему происходящему должно было быть какое-то рациональное объяснение.

— Как можно при помощи какого-то ритуала уничтожить игру?

— Я же говорю, артефакты символизируют программы, на которых строятся игры. То есть этот ритуал в действительности означает работу вируса, ломающего “движок”.

Егор покосился на пирамиду в своих руках. И это на самом деле — вирус?

Стало еще темнее, теперь он едва различал стволы деревьев, переплетающиеся над головой ветви и торчащие из земли корни. Мир опять дрогнул, с веток посыпались листья.

— Если ты играла в “Спасителя...” раньше, должна знать, куда нам... — начал он и тут же заткнулся: сквозь ветви с треском проломился серебристый шар и взорвался, ударившись о землю. На какое-то мгновение лесную полутьму затопило мертвенным ртутным светом.

— Сильвербол! — Лу отпрыгнула в сторону, упала, споткнувшись о корень, вскочила и помчалась дальше.

Перед тем как броситься за ней, Атила потратил секунду на то, чтобы огля-

деть место взрыва. Кроны деревьев образовывали сплошной полог в нескольких метрах над землей, но теперь в нем появился наклонный круглый “колодец” со стенками, состоящими из обугленных концов ветвей — след пролетевшего сильвербола. В “колодце” на фоне темного неба мелькнули крылатые фигуры.

— Свернем, чтобы они не знали, куда мы выйдем, — крикнула на бегу Лу. — Дальше деревня гномов.

— Если растафары такие могучие, почему не могут выследить нас? Почему не налетят целой стаей...

— Когда игра схлопывается, их передвижения ограничены. Они теперь не могут запросто проникать сюда.

Они побежали влево. Деревья неожиданно расступились на краю крутого склона. Внизу виднелось поле, черепичные крыши одинаковых домиков, светящиеся круглые окошки, мосток через узкий канал. Все это небольшое и аккуратное. Как игрушечное. Атила и Лу не удержались на ногах и кубарем покатились со склона.

“Спуск” завершился кустами, росшими на окраине поля. Егор вскочил на ноги и прислушался к собственным ощущениям. Никаких последствий падения не наблюдалось — словно он был Брюсом Ли, Жаном Клодом Ван Даммом и Джеки Чаном в одном лице. “Экстра” работала выше всяких похвал. Лу все еще лежала, тихо ругаясь, Атила взял ее за руку и помог встать.

— Пойдем... — она мотнула головой, приходя в себя.

Они пересекли мосток и через несколько шагов очутились посреди деревни.

— Эй! — позвала Лу.

Тишина. И никого вокруг. Летящие растафары тоже не наблюдались.

— Здесь что, никого не осталось? — спросил Атила.

Какая-то фигурка отделилась от стены и начала медленно к ним приближаться. Затем появилась еще одна... другая... третья... И вскоре со всех сторон к беглецам двинулись невысокие, по пояс Атиле, существа.

— Ух... — сказал Егор, разглядывая их. — Лу, это... это что за гномы такие? Почему они так выглядят?

Амазонка не ответила.

\*\*\*

Они напоминали анимешных девочек из японских мультфильмов. У всех были короткие широкие юбки, торчащие в разные стороны косички, розовые пухлые щечки, гольфы и туфельки с пряжками.

— Гм... — Атила недоуменно потрянул головой. — Э... какие интересные гномы...

Самым примечательным у хозяек деревни были, естественно, огромные, в пол-лица, овальные глаза с длиннющими ресницами. В руке каждая держала нож с широким лезвием.

— Вас послали серебряные демоны? — спросил тонкий голосок.

— Те, кто не пускает нас обратно?



— Наверное, они сами демоны! — пропел другой голос.

— Мы не демоны... — начал Егор, поворачиваясь к Лу. — Скажи им... — он замолчал.

Амазонка стояла по стойке смирно, закрыв глаза. Лицо ее одревенело.

— Эй, что случилось?

Лу молчала. Егор, сначала слегка, а потом сильнее толкнул ее в плечо. Она, словно детская игрушка ванька-встанька, качнулась назад и вновь вернулась в прежнее положение.

— Да что с тобой?

Гномы-анимешки подошли еще ближе. Лезвия ножей тускло поблескивали.

— А если нас потом накажут? Они не похожи на то чудовище. Вдруг они не демоны, а обычные...

Среди анимешек выделялась одна, ростом чуть выше остальных, с ярко-синими глазами. Она остановилась возле Егора и неуверенно помахала ножом. Атила, продолжая тарашиться на впающую в ступор амазонку, не особо задумываясь над тем, что делает, легонько толкнул малышку ладонью в лоб. То есть это ему показалось, что легонько, но анимешка вдруг, ойкнув, выпустила нож и уселась на траву. Где немедленно заревела:

— Бо-ольно! Я хочу домой! Здесь страшно-о!

Остальные анимешки остановились. Егор, решив наконец выяснить, что тут происходит, толкнул ногой и рявкнул:

— А ну бросить оружие!

"Гномихи" побросали ножи на землю и начали тихонечко всхлипать.

— Вы не демон? — спросил чей-то тоненький голосок, судя по тону, едва сдерживающийся, чтобы не разреваться. — Выведите нас отсюда!

— Так... — Егор выбрал одну, с белым бантом, и ткнул в нее пальцем. — Иди сюда.

Когда анимешка неуверенно подошла, Атила наклонился к ней и, глядя в глаза размером с блюдце, отрывисто спросил:

— Как звать?

— А... Анюта, — проскулила она.

— Вы все — кто такие? Вы боты?

— Кто? Не-е, мы из интерната. Интернат номер пять, по выходным мы...

— Сироты, что ли? — переспросил Егор. — Так, понял. Какой класс?

— Не-е, не сироты. Третий "бэ". Мальчишки с военруком в "Солдат родины" отправились, а у нас домоводство. В этих домиках кухни, мы каждый урок сюда...

Вокруг уже стоял хоровой рев.

— Хочешь сказать, в "Спасителе миров" все домики оборудованы для этого? "Спаситель" ведь фэнтезийная РПГ, причем тут...

— Не во всех, только в этой. Мы...

— Совмещение обучения с игрой, — догадался наконец Егор. — Хозяева "Спасителя" зарабатывают дополнительные деньги, договорились, наверное, с министерством образования... — он покопался на Лу. Амазонка все еще пребыва-

ла в непонятном ступоре. — Что с ней случилось, не знаешь?

Усиленно протирая глаза кулаками, Анюта помотала головой.

— Что-то не верится, очень уж богатый интернат, чтобы целый класс обеспечить костюмами.

— У меня папа диплома-ат... — проныла она.

Заведение для детишек из богатых семей? Егор кивнул. Ну да, если так, то почему бы не проводить виртуальные уроки...

— Значит, вы отправились сюда, а теперь не можете выйти? — спросил он.

— Да-а... С нами была учительница, но ее позвали, она сказала, что на минутку, вышла из игры и не вернулась. Нам стало скучно, мы тоже захотели выйти, но ничего не получилось. А потом вдруг потемнело. А потом из подземелья появилось чудовище.

— Подземелье? — удивился Егор. — Тут и подземелье есть? Где?

— Вон там... — Анюта махнула рукой куда-то влево.

Атила оглянулся, затем посмотрел вверх. Растафары до сих пор не появились, наверное, барражируют над всей округой, выискивая, в какую сторону свернули беглецы.

— И куда делось это чудовище? — спросил он.

— Там лежит.

— Лежит? А почему оно... ладно, пошли, покажете.

Плачущий третий "бэ" окружил его.

— Всем тихо! — крикнул Егор. — Сейчас что-нибудь придумаем.

Он с сомнением покосился на заспавшую Лу. Непонятно, что с ней произошло, но оставлять ее здесь, посреди улицы, нельзя: если налетят растафары, она и убежать не сможет. Анюта уже ухватила его за руку и тянула к проходу между домиками.

Подожди.

Егор обошел Лу, больше всего сейчас напоминающую деревянный столб, и наконец решился. Зажав пирамиду под мышкой, он обхватил амазонку за талию, крикнул и взвалил на плечо.

— Не очень-то и тяжело, — решил он, шествуя следом за Анютой к домикам. Даже попав в горизонтальное положение, Лу не согнулась — как будто полено нес. Глотающая слезы девичья половина третьего "бэ" нестройной толпой потянулась за ним.

Когда они очутились в проходе между домами, мир в очередной раз дрогнул. Сзади раздалась взволнованная охи. Теперь ощущение того, что огромная локация игры проворачивается вокруг пирамиды в руках Егора и постепенно стягивается к ней, стало значительно сильнее. На ходу Егор оглянулся. На темно-багровой плоскости неба мелькали какие-то тусклые проблески.

— Быстрее! — он побежал. — Кажется, игра скоро схлопнется...

За домами обнаружилась скала, неплохо торчащая посреди поля. В скале — отверстие с каменной винтовой лестни-



цей в глубине. Рядом лежал здоровенный орк.

— Как же это вы его? — изумился Егор.

— Ножиками потыкали, — хлюпнула Анюта. — У нас в домиках столовые ножи, посуда всякая...

— А... — Егор склонился над орком, напоминающим жертву Джека-Потрошителя. — Потыкали, говоришь?

Раздался гул, и над их головами пролетел сильвербол.

— Внутрь! — приказал Атила.

— А вы? — пискнула Анюта.

— Я за вами.

Три ртутные фигуры в небе напомнили звено "штурмовиков". Они снизились и перешли на бреющий полет. Анимешки заторопились, скрываясь в проходе.

— Давайте, давайте! — подбадривал их Егор, снимая Лу с плеча. Когда он поставил амазонку на землю, она, качнувшись, начала заваливаться на бок. Егор бросил пирамиду и схватил Лу, не давая ей упасть.

Еще два сильвербола взорвались неподалеку. Бледный свет их разрывов на пару секунд озарил окрестности. Визжащие анимешки, толкаясь и падая, протискивались внутрь. Егор потянул из ножен меч, но тут третий сильвербол угодил точно в скалу.

Скала налилась ртутным свечением и начала оплывать. Атила выхватил меч, и в этот момент растафары бросились на него. Ему удалось отбить первую атаку, но и растафары не дали себя достать. Их ртутные фигуры двигались слишком быстро и к тому же атаковали с разных сторон. словно хищные птицы они носились над размахивающим мечом Атилой. Вот только полет их не сопровождался хлопанием крыльев: растафары двигались совершенно беззвучно.

Тем временем скала практически утратила первоначальную форму, и вход в нее заметно сузился. Наконец-то Егору удалась одна из атак. Меч полоснул чрезмерно увлекшегося боем противника по груди, узор на лезвии вспыхнул. Раздался вой, но не такой, какой издает живое существо, а как если бы выла машина, например, раненый электровоз... Растафара подбросило высоко в воздух, раздался хлопок — и его фигура исчезла. Егор перехватил рукоять меча обеими руками, но тут его ударили в спину, и он сделал шаг вперед, чтобы не упасть, краем глаза заметив, что другой растафар ныряет к земле. Как раз туда, где все еще лежала пирамида.



Атила бросился на растафара и с размаху рубанул мечом. Линии узора на клинке вновь ярко вспыхнули. Ртутная рука с скрюченными пальцами, уже было схватившими пирамиду, отлетела в сторону. Вновь механический вой завибрировал в ушах. Растафар вспучился, потерял форму, превращаясь в матовый шар, и лопнул, забрызгав все вокруг пузырящимися ртутными сгустками.

Так просто? Егор повернулся к последнему противнику. Тут же прямо перед ним в воздухе почти одновременно возникли еще два растафара. Нет, совсем не так просто. Черт, похоже, их действительно невозможно убить! Чуть не заорав от злости, Егор бешено замахал мечом и бросился в отчаянную атаку. Очевидно, всплеск ярости придал его ударам дополнительную быстроту и точность. Рраз!.. Ддва!.. — магическое лезвие раскромсало пару растафаров за считанные секунды.

Анимэшки уже исчезли, только Лу стояла возле потерявшей форму скалы. Прохода больше не было.

— Кто вы такие? — произнес Егор, обеими руками сжимая меч перед собой.

Третий растафар висел над землей в нескольких метрах перед Атилой.

— Что вам надо?

Раздался тихий свист. Плащ противника затрепетал, будто в потоке сильного ветра (которого на самом деле не было). Егор попятился. Полы плаща бились, ходили волнами. Свист звучал все громче. Растафар словно накапливал энергию. Атила сделал еще шаг, и пирамида оказалась у его ног. Не отрывая взгляд от растафара, он начал приседать. Сжимая меч одной рукой, опустил к земле вторую.

Свист превратился в шипение. Вокруг противника воздух заклокотал, завыл,

будто в самолетной турбине. Пальцы коснулись пирамиды — и тут серебристая фигура рванулась с места и врезалась в Егора. Его словно ударили кувалдой в грудь. Он повалился на спину и, выпустив из рук меч, обхватил шею растафара. Толчок отбросил их назад, прочь от пирамиды.

Мир опять дрогнул. Гораздо сильнее, чем когда-либо прежде. Пространство искривилось и начало заворачиваться воронкой вокруг вершины пирамиды. Все вокруг смазалось, вытягиваясь длинными полосами. Из-под скалы по земле протянулась быстро расширяющаяся трещина.

Прямо перед собой Атила видел лицо растафара — словно тусклая маска со сглаженными чертами. Живыми были только узкие черные глаза. Ощущение под пальцами напоминало то, что возникло, когда Атила взялся за пирамиду. Вещество, из которого состоял растафар, было холодным и гладким. И еще оно чуть дрожало и еле слышно гудело, будто внутри ртутного тела работал двигатель.

Мгновение они летели над самой землей, вернее, над пересекающей ее трещиной, а затем врезались в остатки скалы. Полыхнуло жаром, что-то очень горячее облепило Егора. Вокруг пузырялось и пенилось... А потом скала провалилась внутрь самой себя. Егора закрутило волчком, он успел схватиться за что-то и полетел вниз.

Секунду вокруг была лишь горячая серебряная пена, затем она исчезла и она. Егор повис на одной руке, от его плеч и груди вверх протянулись белые нити — остатки скалы. Они быстро истончались и лопались, словно перетянутые гитарные струны. Егор поднял голову, глядя на широкую трещину, в которой виднелось небо. Пальцы сжимали полу

ртутного плаща. Растафар висел, вцепившись в края трещины. Последняя нить с хлопанием порвалась, растафар дернулся, пытаясь вывернуться, но Атила держал крепко, и противники полетели вниз...

Они очутились в огромной пещере, озаренной всполохами огня. Озеро лавы плескалось между каменными уступами. Воздух над озером дрожал, в жарком мареве медленно ворочались громоздкие фигуры. Атила упал на спину и выпустил плащ растафара. Слева, возле широкого проема в стене, толпились анимэшки, рядом стояла Лу. В проеме виднелись каменные ступени лестницы, по всей видимости, той самой, что была в скале.

Вскочив, Егор увидел лежащую в стороне пирамиду. Растафар уже мчался к ней неестественно длинными прыжками. Егор бросился следом. Лу что-то закричала ему сквозь плеск пузырящейся лавы. Растафар, подхватив пирамиду, взвился в воздух. Оттолкнувшись ногами от стены, он прыгнул, пронесся над озером лавы и исчез в багровых тенях на другом конце пещеры.

Озеро всколыхнулось, когда огромная фигура поднялась над ним и попыталась мощными лапами ухватить растафара.

Существо взревело от ярости, и только теперь Атила понял, кто ворочался в озере, — демоны. Они поднимали из лавы раскаленные глыбы и швыряли их в отряд, расположившийся на узкой каменной «полке» под стеной. В отряде было несколько варваров, гномы и эльфы. В лавовых демонов летели стрелы, копыя, метательные топоры. Партия игроков, так и не осознавших, что происходит с игрой?

Упустив растафара, король демонов взревел от ярости.

Егор шагнул к амазонке. Столпившиеся вокруг анимэшки глядели на него огромными глазами.

— Смотри, тут кто-то еще остался! — выкрикнул он сквозь гул лавы.

Лу стояла вполоборота к нему, подняв руки.

— Это не игроки, а боты, — прокричала она в ответ.

— Что с тобой произошло?

Она двигала руками перед собой, пальцы шевелились, словно прикасаясь к чему-то.

— Я же говорила, у меня есть специальная программа для связи. Но когда нахожусь в ней, то не могу двигаться. Я связалась с нашими.

— Кто это — «наши»?

— Не важно! Кое-что выяснилось. Пирамида действительно программа. Мы назвали ее «аргумент». Она запускает резонансную пульсацию текстур. Несколько импульсов — и игра рухнет. Мне на винчестер сбросили программу для аварийного выхода... — пока она говорила, руки безостановочно двигались, и перед Лу медленно возникал расплывчатый плоский овал. — Догони растафара!

— Зачем? — удивился Атила. — Если ты





можешь открыть проход, мы просто уйдем...

Демоны, наконец, заметили их — несколько могучих фигур начали поворачиваться. Раскаленный, покрытый потеками лавы камень ударил в стену чуть в стороне. Анимэшки завизжали.

— Растафары появляются из какого-то одного места. Пока я была здесь, наши смогли вычислить... — еще один камень с грохотом ударил в стену. Егор глянул на озеро — демоны во главе с королем медленно брели к ним сквозь бурлящий жидкий огонь.

— Растафаров невозможно убить, потому что есть программа, которая заново генерирует их. Там... — ее руки двигались все быстрее, и Атила вдруг понял, на что это похоже. Лу словно ударяла по клавишам невидимой клавиатуры, расположенной горизонтально перед ней.

Овал разросся, наливаясь белым светом. Атила шагнул назад, оглядываясь. Все пещера ревела и бушевала, лава пенилась, багровый свет облизывал каменный потолок. В трещине наверху уже не было видно неба — лишь непроглядная тьма. От отряда ботов никого не осталось. Демоны же тем временем приближались.

Овал загустел, сияющий белый свет плескался в нем.

— Идите, — приказала Лу анимэшкам. — Атила, останови растафара и заberi аргумент! Через него можно вычислить главную программу!

— Но как я найду растафара?

— Ориентируйся по импульсам.

Анюта, жалобно посмотрев на Егора, шагнула в портал. Белый свет вскипел вокруг нее, еще мгновение анимэшка была видна, затем исчезла. Остальные потянулись следом.

Егор прыгнул на узкую полку, тянущуюся вокруг озера. Король лавовых демонов с ревом швырнул в толпу анимэшек раскаленную глыбу размером со скалу. И в этот момент пещеру вспучил новый резонансный импульс.

\*\*\*

Стены, потолок с трещиной, озеро — все превратилось в широкие красно-коричневые полосы. Они изогнулись вокруг одной точки, находящейся сейчас где-то в глубине пещеры. Лава пошла волнами, брошенная демоном глыба взмыла, описав мертвую петлю, и вылетела через трещину. Егор повалился на камни лицом вниз. Слыша визг падающих у прохода анимэшек, он вскочил и метнулся в направлении того места, вокруг которого импульс закрутил игру.

Лава плескалась у самых ног, упавшие демоны медленно вставали. Перепрыгнув через останки уничтоженных ими ботов, Атила увидел, что дальше полка изгибается. Пещера в том месте сужалась, превращаясь в коридор с высоким потолком.

Стало темнее, багровый свет лился теперь сзади, тень Егора карикатурно вытянулась перед ним. Еще минуту эхо доносило приглушенный рев, затем все

стихло. Коридор вел вниз, в глубины локации. Стены его были не каменными, это скорее напоминало покрытую обугленными потеками почерневшую пластмассу. Интересно, коридор создан дизайнерами уровней или сделан растафарами? Что если через такие коридоры они и проникают в игры...

Пulsация. Коридор изогнулся, свисая спиралью, затем распрямился. Не удержавшись на ногах, Атила поклатился вниз. Он словно бы попал внутрь танцующей змеи: стены извивались, пол попеременно менялся местами с потолком. Когда сотрясение прекратилось, Егор вскочил.

Впереди возникло тусклое свечение, пол начал дрожать. Вибрация шла спереди, оттуда, где горел свет.

Дрожь усилилась. В коридор проник звук, будто сверло вгрызлось в камень. Атила пошел дальше, теперь уже медленнее. Свет становился ярче. Еще несколько шагов — и коридор закончился укромной пещерой, скрытой в недрах игры.

Дрожь шла из дальнего конца пещеры. В первый момент Атила не понял, что там происходит. Он увидел спину растафара, у ног которого что-то вращалось, с шипением и скрежетом бурвя черное вещество. Конус ввинчивался, разбрызгивая во все стороны ошметки текстур.

Вновь импульс — и пространство словно завязалось узлом. Присев, Атила сумел удержаться на ногах и, наконец, разглядел, что происходит. Аргумент вращался, прорубая незримые границы игры. Возможно, на деле это означало работу агрессивной программы, расшатывающей движок, — растафар пытался покинуть игру до того, как она рухнет. Егор прыгнул.

Он увидел, как зашевелились, приподнимаясь, полы плаща, словно одежда почувствовала, что кто-то приближается сзади. Растафар, только что стоявший спиной к Егору, вдруг очутился лицом к нему и вытянул руки.

Они повалились на камни рядом с пирамидой, продолжавшей разбрасывать во все стороны острые осколки. Противник развернулся и попытался подмять под себя Атилу, его скрюченные пальцы удлиннились, отрастив на кончиках подобие когтей, и сквозь кольчугу вонзились в плечи Егора.

Мертвенное ртутное лицо оказалось вдруг прямо перед лицом Атилы, и в черных глазах растафара он увидел две одинаково выпуклые картинки одного и того же места. Упершись в грудь ртутного монстра в попытке оттолкнуть того от себя, Атила невольно вгляделся в зрачки и рассмотрел чудовищный, невероятный ландшафт, посреди которого возвышается черная пирамида...

Пальцы противника пронзили тело насквозь, острые осколки от работающего аргумента впивались в лицо Егора. Неожиданно под черными глазами растафара открылась темная щель, и оттуда вынырнул тонкий раздвоенный язык.

Концы его, плоские и острые как скальпели, были зазубренными. Язык изогнулся, целясь в глаза Егора. Вжимаясь в стену, Атила из последних сил пытался оттолкнуть растафара от себя, чувствуя, как пальцы того разрывают плечи. Ртутная голова подалась назад, язык втянулся внутрь, очевидно, готовясь «выстрелить» прямо в глаза, и тут позади возникла Лу.

Она широко размахнулась и метнула меч. Ярko сверкнул узор на лезвии, оружие пронзило спину растафара, вышло из груди, и его кончик кольнул грудь Атилы. Рот противника широко раскрылся, в лицо Егора ударил поток теплого воздуха. Пронзительно загудев, растафар отшатнулся, вырывая пальцы из плеч Атилы. И лопнул, покрыв все вокруг брызгами ртути.

Большой участок стены вокруг аргумента провалился внутрь. Чтобы не упасть в образовавшееся отверстие, Егор отпрянул, развернулся, протягивая руку... Его пальцы и пальцы упавшей на колени Лу одновременно схватились за пирамиду. Та уже не вращалась, лишь мелко дрожала. По ее ртутной поверхности пробежали искры, и Лу отдернула руку.

Они посмотрели друг на друга, затем разом повернули головы, глядя в отверстие. Атила покрепче ухватил аргумент и нагнулся вперед, разглядывая открывшееся за стеной пространство.

— Что это? — хрипло спросил он.

— Есть секретные серверы с экспериментальными играми, — произнесла Лу. — Программа, генерирующая растафаров, спрятана на одном из них. Наши назвали ее Главный Аргумент, потому что...

— Кто такие "наши"? — перебил Егор.

Она мотнула головой, опасливо глядя на пирамиду.

— Потом. Как тебя зовут на самом деле?

— Егор, — сказал он. — А тебя?

— Ну... иногда меня называют Троечка.

Пирамида под ладонью Атилы дрогнула. Пространство вокруг изогнулось, размазываясь кольцевыми потоками. В последней резонансной pulsации холмы, крепости, деревни, леса, каменная толща под ними, — словом, все, что составляло мир игры, устремилось в отверстие, прорубленное аргументом...

(продолжение следует)

Н





## [~] HUMOR

# Минута смеха добавляет 5% к жизни

## МУЛЬТИКИЛЛ!

Обучаю работе на компьютере. TETRIS, DOOM, QUAKE, KOSINKA. По окончании курсов выдается сертификат.

На клавиатуре Microsoft: CTRL-ALT-DEL доступен только после регистрации.

Новогодняя акция от "Центра Американского Английского"! Вы присылаете адреса десяти своих друзей, и он удаляет вас из своих баз!

DOOM 3 - ностальгия! Впервые за столько лет он вновь тормозит!

Ошибки в программах - следствие ошибок в ДНК.

Винда медленно и бесстыдно снимала с себя задачи.

Что вы меня все время роняете? [Windows]

## ЗЫКА!

Каждый уважающий себя думер обязан сфотографироваться рядом с этим зданием. Находится оно по адресу: Кутузовский проспект 35/30. Если в центре Москвы откроется портал в Ад, и оттуда ползут кибердемоны, мы знаем, где можно одолжить батарейки к плеэме.



Зашел я как-то раз на Баттл нет для корейцев. Начала качаться карта. Кореец мне: press F4 for fast load. Ну я преснул - вроде и правда быстрее. Играем. У меня лаги. У него видимо тоже. Он опять press F4. Ну, я ему в ответ: Plz press Alt+F4 & no LAG. Надпись на экране xxx has left the game

Малому 5 лет, вставая в очередной раз из-за компа после разборок, в качестве героя, борца со вселенским злом, изрекает: "Я когда вырасту, стану или дядей Дюком (Duke Nukem) или дядей Сэмом (Serious Sam)."

Может, на финансовые компьютерные игры подсадить, а?

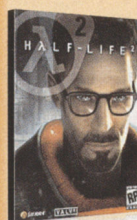
DOOM'ер в первый раз смотрит "Чужих"... Активно соперничает,

## ХЕДШОТ!

Организовали с приятелем строительную компанию, получили заказ на прокладку коммуникаций и решили съездить осмотреть на местности запроектированную трассу водопровода, заглянуть во все колодцы - чего там вообще как... А чтобы крышку чугунную колодца открыть - нужна монтировка...

Заехали ко мне в гараж за монтировкой - нет, к Сереге в гараж - нет, решили купить монтировку в "автозапчастях", объехали три магазина - нет монтировок!

Наконец в хозяйственном нашли монтировку, съездили, осмотрели объект, заглянули во все колодцы, вернулись в офис... Тут Серега попросил меня поставить ему какую-нибудь



стрелялку, я ему поставил Халф-Лайф, а сам занялся чем-то своим... Минут через 20 у Сереги **Ничего другого, кроме бокса с Half-Life 2, мы, разумеется, подарить не могли. Кирилл, монтировка там на втором уровне.**

нервно прихлебывает пиво, наконец, когда начинаются самые-самые "разборки", не выдерживает: Сохраняйся, дура! СОХРАНЯЙСЯ!

Перень играет в DOOM 3. Вдруг ему плохо, он падает в обморок. Родители вызывают скорую. Ну, врач приехал, мерит давление. Мать спрашивает:

- Доктор, ну что?!

Доктор, поворачиваясь, с ужасом: - 320 на 200.

Собрались в глубине сверхсекретной научной базы самые известные ученые планеты. Обсуждали они там мировые проблемы, хвастались новыми открытиями, делились опытом с молодежью. Вот собрание в самом разгаре. Идут выступления, шумные дебаты. Тут заходит к ним Гордон Фримен:

- Господа, у меня две новости: одна хорошая, другая плохая. С какой начнем?

Все, естественно:

- С хорошей.

Фримен:

- Господа, мы получили десятки наград и звание "Лучший экшн года"!

Быстро и качественно:

- отбеливаем зубы;

- удаляем родинки;

- красим волосы;



в игре происходит взрыв реактора, появляются монстры из других измерений, а оружия-то у него пока и нет... и он спрашивает меня: "Типа, чего теперь делать"? Я начинаю стонать от хохота и, отдышавшись, выдаю: "Серега, не поверишь! Монтировку искать!"

рассказал: Кирилл Топров

- меняем пигментацию кожи. Фирменное оборудование (Adobe Photoshop 7.0).

Вызвали как-то в школу DOOM'ера старшего и DOOM'ера младшего.

Директор:

- Ваш сын постоянно бежит по школе за девочками.

DOOM'ер:

- ПоDOOMаешь, все пацаны в его возрасте гоняются за девочками!

- С бензопилой?!

Разговор двух хирургов:

- Вчера сынишка игру показал, Painkiller называется. Я попробовал поиграть и, представляешь, за 5 минут убил 50 человек!

- Невероятно! А ведь на работе на это уходят годы!

**Бородатые истории и анекдоты бродят по Сети, а хорошие приходят к нам в редакцию.**

Вы заядлый компьютерщик и геймер? У вас есть хорошая история или анекдот? Так чего вы молчите! У нас тут за них игры раздают! Присылать байки нам по адресу:

hehehe@gamenavigator.ru

Или с кочевыми почтовыми: 123182, Москва-182, а/я 2, с пометкой на конверте "Очень смешная шутка".



# ПОЧТА

Постер из CX4 классный. Только мне его родители на стену вешать не разрешают - говорят что страшный...  
SVirtual aka ShtirlitZzZ

Как настроение?! Бодрое или не очень? Ответьте на этот вопрос, и я скажу вам, как вы проведете Новогодние праздники. Я вот могу с уверенностью сказать, что провела их отменно. И не имеет никакого значения, что на момент написания этого почтового выпуска до Нового года еще полтора месяца. У меня есть онлайн-новые игры, три дня назад объявили о выходе Half-Life 2, а потому жизнь однозначно удалась. И после ритуального бокала шампанского и речи президента можно будет встретиться с моими сокалланцами и вдоволь над ними поиздеваться: ведь большинство из них обитает на другом конце мира, и Новый год придет к ним часов на 8 позже.

Как обычно, под Новый год редакцию завалят письмами, открытками, подарками и другими проявлениями вашей симпатии. И весь поток ваших замечательных мыслей, надежд и пожеланий пройдет через меня - и этого положительного заряда хватит на целый год. А потом будет елка, мандарины и разбивание бутылок шампанского об мониторы.

А на кресло Выпускающему редактору мы бережно и незаметно положили красивую еловую ветку...

## Modding

Я вот захотел свой комп промодить, зашел на сайт modding.ru, посмотрел что там пишут - есть там очень интересные моды для компа и описание как их сделать своими руками. Я скачал пару статей про моды, которые может сделать своими руками самый обыкновенный геймер четырнадцати лет, и вдруг подумал - может быть вашему журналу в разделе hardware уделить пару страниц таким вот статьям про моддинг с подробным описанием и иллюстрациями? Или выкладывать их на диск. Наверняка некоторым читателям (мне например =) ) будет интересно почитать про разные моды и попробовать их сделать самим.

SVirtual aka  
ShtirlitZzZ

Проблема, с которой сталкивается регулярно наш раздел Hardware. Мы публикуем материал по одной из железячных тематик, а потом через полгодика получаем настоятельную просьбу напечатать такой же материал еще раз. Потому что кто-то не видел того номера или хочет знать об этом больше. Понятное дело, выполнить просьбу немедленно мы не можем - иначе сложится впечатление, что нам больше не о чем писать. А отказывать хорошему человеку не хочется. Поэтому пока мы откроем совсем небольшую рубрику по моддингу, а потом посмотрим, во что она вырастет.

## На свалку истории

Журнал с двумя CD сейчас у каждого должен быть DVD-привод, благо стоит он не намного дороже CD-ROM. Распространители журнала в Перми упорно закупают журналы только с CD, найти журнал с DVD очень большая проблема, последние 3-4 месяца даже на оптовых точках с DVD журналов нет и не было (классный маркетинг все-таки в РФ, я приходил по 10 раз каждый месяц, спрашивал журнал с DVD, мне говорили что его нет и не будет, и у них даже мысли не возникает, что если человек спрашивает - значит существует спрос, значит нужно заказать журналы с DVD). Очевидный выход просто прекратить выпуск журнала с 2CD это уже вчерашний день (читатели, у кого до сих пор нет DVD, вам только спасибо скажут за апгрейд своих компов).

Рыжик Илья, г.Пермь

Рано или поздно, но мы непременно вынуждены будем отказаться от CD. Но как показывает мой пророческий шар, это случится не в этом году. И даже не в начале следующего. Многие, слишком многие еще не имеют возможности читать другой формат. И мы не имеем морального права лишать их информации. Предлагаю устроить голосование: Как вы считаете, когда Нави откажется от CD дисков? И варианты ответов: 1) когда рак на горе свиснет; 2) после дождичка в четверг; 3) когда "Сапер" станет трехмерным. Результаты клятвенно обещаю опубликовать годика через три.

## Тренажер in Game

Пока я упаковываю кирпич в подарочную обертку, расскажу вам страшную историю о том, как заскучал я на прошлой неделе. Мучался

жутко! Начальству радости - производительность моего труда, якобы, повысилась. Ужасно! И не видел никто, как металась моя душа, и как я, очевидно, совсем ополоумев залез в редактор уровней для FarCry. У него кстапи есть один жуткий и даже несправедливый недостаток - там можно увеличивать в размере лишь предметы необладающие даже самым маленьким хоть и искусственным интеллектом. В пятницу в приступе лунатизма я ломанулся в магазин где купил 11 (бывало и больше) игр. По привычке я отсеял то, что даже из упаковки доставать не буду не говоря уже о том чтобы играть - коолекция знаете ли. А дальше началось...

Черт с ним с Перл Харбором (Ил-2 ЗС 3.0). К тому что авиасимуляторы давно ушли глубокий хардкор я понял когда купил MS Train Simulator (не спрашивайте какая связь! паровозиками управлять легче, чем даже болидами из NFS). Но когда я годами игравший в Rally CHampinship/Xtrime не смог элементарно влететь в поворот в Richard Burns Rally мой мир перевернулся вместе с субару и превратился в такую же мятую никчемную жестянку! так вот... не стали ли современные игры излишне профессионализированными (блин!)? Я говорю именно не о сложности, а о некоторых профессиональных навыках, которые надо иметь или развивать играя в некоторые игры, чтобы добиться определенного уровня профессионализма, а в некоторых случаях просто пройти игру! Те же паровозики может гонять любой, а правильно припарковаться сможет лишь человек просидевший в этой игре месяц. Если человек прошел Ил-2, то он уже явно не человек, а вирпил. А если ты смог проехать трассу ниразу не врезавшись в дерево, то ты определенно никто иной как Ричард Бернс. Да остаются NFS и прелестные авиа-аркады. Но подобные игры все больше похожи на бюджетные подделки серии "а мой сосед Вася умеет и не так. О! да вот же он в титрах". Именно из этого появляются не просто игры, а некие спортивные снаряды которыми другие люди пользуются только постолько поскольку. Всецело же игру могут оценить лишь люди съевшие не одну мышшь... ну или джойстик. Слава богу, что в этот раз купил несколько но-





вых стратегий, а то играть совсем невочто было бы. И все же... как предполагалось мне в это играть??? ведь мне очень нравятся раллийные гонки. мне нравятся длинные живописные трассы, по которым можно летать со скоростями не доступными моей четверке (по пересеченной местности больше 40 страшно!). И тут на-те вам... (не говоря уже о том что у Ричарда получились слишком короткие трассы в стиле МакРея за, что мне эта серия крайне неприятна) так не перестарались ли разработчики? Почему получается, что я вместо получения столь драгоценного Fun'a должен в муках рожать в себе профессионала? не кончится ли это тем, что нам и в играх придется не развлекаться, а заниматься тем, что у нас лучше всего получается - работать? нафиг-нафиг-нафиг! %)

**Радовильский**

Из-за этого письма виднеются подозрительно знакомые уши - кажется, несколько лет назад мы пытались разобраться в теме, очень похожей на нынешнюю. Тогда речь преимущественно шла о том, что уважающий себя геймер должен пройти игру, какой бы сложной она ему не казалась. Не справился - получай Орден Тряпки и всеобщее порицание. Тогда, помнится, слабые голоса тех, кто пытался получить от игры удовольствие, были решительно заглушены передовиками игрового производственного процесса. Ну что ж, время прошло достаточно... И те, кто отстаивал когда-то позицию "Надо игры проходить" сами стали взрослыми людьми, и, возможно, после работы им тоже теперь хочется расслабиться, а не напрягаться. Короче, самое правильное время, чтобы эту тему хорошенечко обсудить. Как обычно, оставляю за собой право по-

следнего слова защитника, а в качестве свидетелей вызываю... а вот хотя бы вас. Пишите, рассуждайте, не забудьте отправлять все мысли в письменном виде мне на почту.

### Игроэволюция

Давно уже хочу поделиться своими ощущениями относительно игр, но как-то все время не было времени. Помню, три года назад, когда впервые купил ваш журнал, я мечтал быть настоящим геймером. Журнал читал от корки до корки, составлял себе список игр, в которые надо обязательно поиграть (по пять-шесть на месяц). Правда, это оказывались либо еще не вышедшие, либо слишком требовательные к ресурсам. Так было примерно до 10 класса.

Когда я перешел в 11 класс, журнал читать продолжал, но началось напряженное время: хотелось закончить школу на четверки и успешно поступить в РГУ. А это означало раз в неделю подкурсы, плюс ежедневная самоподготовка. Игры как-то незаметно отошли на второй план, хотя тогда еще оставалось время на ежедневное посещение blizzard.ru, скачивание новых демок для WarCraft'a и, собственно, сам WarCraft на battle.net'e. Уж очень тогда мечталось стать прогеймером (: Так, играясь только в WarCraft и вечнолюбимого-но-так-и-не-пройденного Pharaoh'a дошли до весны.

С этого момента мое сознание вышло на новую ступень. Я решил для себя "уж если тратить время, так качественно". И стал покупать только лицензионные игры. Благо, недалеко, 1С продавал их в изобилии по 100 рублей. Так появился Morrowind (горячо-обождаемый-но-тем-более-не-пройденный) и еще несколько менее замечательных продуктов. Прошло еще пару месяцев. Школа закончилась, а предварительные вступительные экзамены были провалены, компьютер был практически забыт. Я даже сам испугался - раньше просиживал на нем не менее 5-и часов в день, а теперь только включаю музыку и сажусь на диван со своими учебниками. За две недели до экзаменов он вообще сломался. Я решил его не чинить до самого поступления. Но все-таки за два дня до экзаменов не выдержал - починил, поставил Фараона, прошел еще пару миссий и снова сел за книжки.

После успешного поступления на мехмат ощущения были словно гора с плеч! Беспечно сидел за Фараоном и ВарКрафтом целыми днями до самого первого сентября... А потом моя геймерская жизнь просто включилась. Воистину, учить математику и теорию матриц стало несколько интересней, чем просиживать штаны перед экраном. А может быть, просто стало меньше времени...

### RE: Мимы мимо?

Не буду, наверное, оригинальным, если скажу, что журнал Ваш уважаю, люблю и постоянно покупаю. Ценю Вас, в частности, за точность информации, за замечательные исторические заметки, за подробные и увлекательные экскурсы в различные игровые вселенные. Тем печальнее было увидеть в статье Андрея Ратушкина и Андрея Шаповалова об игре WH40000: Dawn of War довольно странные слова. Лично мне, как человеку неплохо знакомому с игровой системой Warhammer 40000, ничуть не удивителен тот факт, что отрядами Guardians командуют Warlocks - ибо именно так сказано в кодексе Эльдаров, выпускаемом компанией Games Workshop. Более того, то, что в качестве легких разведывательных подразделений у Эльдаров в игре использованы Rangers тоже вовсе не удивительно - и это полностью соответствует кодексу. Mimes (мимы), в свою очередь, никак такими подразделениями не являются; поскольку мимы - пехота весьма своеобразной группы Эльдар, называемой Арлекины (Harlequins). Армия Арлекинов - экспериментальная, и их войска не используются в обычных армиях Эльдар. Такие вот пироги. Честно сказать, это все фанатские придирки :) Однако очень хотелось бы узнать, на какой информации основывались авторы статьи при написании слов "знатоки Warhammer будут очень удивлены?". Просто интересно.

**Telkon**

Я, конечно, не полный лопух в настольных wargames, но довольно упитанный. И хотя сама я играла в настольную Ваху очень немного и чужими армиями, я на всю жизнь запомнила, с каким трепетом относятся настоящие игроки к своим моделям. Достаточно один раз в жизни увидеть профессионально покрашенную модель, и становится понятно, что это уже далеко не игра в солдатики, а самое настоящее и серьезное хобби. А потому и подход к нему соответствующе серьезный. Именно поэтому я заранее разделяю негодование Telkon и призываю нерадивых Андреев к ответу: кто посмел допустить неточность и кого за это казнить?



(отвечают хором) Основывались на данных, полученных в ходе продолжительных и кровопролитных боев в Warhammer 40,000: Rites of War. О реформах в стане противника информированы не были. Слава императору! Предлагаю казнить за это Андрея! - **Андрей Шаповалов и Андрей Ратушкин**





Жалкое подобие геометрии Лобачевского

Какой я сделал из этого вывод. Игры - это никакие не миры, в чью реальность можно верить. А всего лишь еще один вид развлечения. Причем судя по тем цифрам, что вы прифоните в разделе новостей "Финансы", вид развлечения, выходящий из понятия "творчества"...

Bengamin

Есть в этом письме фраза, которая выбила меня из равновесия. Цитирую: "Воистину, учить матанализ и теорию матриц стало несколько интересней, чем просиживать штаны перед экраном". Я вдруг осознала, что не понимаю в этой жизни что-то очень важное, и уже, наверное, никогда не пойму. Нет, можно принять, что человек с большим удовольствием общается с друзьями или проводит время в обществе любимой девушки... Но матан как альтернатива Rome: Total War? Распределение какого-нибудь Симпсона как замена Morrowind'у? Раз дело зашло так далеко - надо обращаться к специалисту. Он порекомендует новейшие средства в области игроиндустрии, которые помогут справиться с этими пугающими симптомами. Для разминки прописываю вторую Half-Life - играть может и не стоит, а посмотреть рекомендую. Дальше следует немедленно обратить самое пристальное внимание на онлайнные игры. Со всеми возможными степенями погружения: начиная от создания собственного клана, заканчивая поездкой в Австралию к своему соклановцу. Может, тогда прелести теорвера померкнут перед волшебным миром компьютерных игр.

#### Палата №6

Знаете, иногда приходит такая мыслишка, что все в редакции Нави жуткие психи - да-да не удивляйтесь, все, кроме (не в обиду сказано) ироничной Жанны. Одних редакторов, которых вы выбросили из окна, насчитывается две штуки (а то и больше, может, где-то что-то упустила). Кажется, выбрасывание коллег по делу становится обычаем - а может уже стало?! Кстати, а где наши

стрессоустойчивый И. Жилин? Так не хватает его едких замечаний по поводу какой-нибудь игрушки! Жанна, маленькая просьба - если Игорь Бойко и Константин Подстрешный (Кшаду, Владимир Чаплыгин или еще кто-то) схватит вас и попытается выпихнуть из окна - не отчаивайтесь, и попытайтесь пнуть коллег пяткой в лоб, чтоб потом не повадно было убивать такую ходячую легенду проверки орфографии и пунктуации, как Вы.

WS-13



Куда вы хотите поехать сегодня?  
Еще есть недорогие туры  
на Новый Год!

Мальдивы



\$1200

Гоа



\$830

Крит



\$450

Египет



\$320

Прага



\$410

Москва



бесплатно\*

\* Для жителей Москвы и ближайшего Подмосквья



Альфа Трэвел

130-61-22

www.alfatravel.ru

Вы должны думать об отдыхе.  
Мы позаботимся об остальном.

Лиц. ТД-25252

Для назвавших кодовую фразу

"PC Only & Forever":

СКИДКА 3%





Со следующего года в редакции  
вводится новый дресс-код



На самом деле, Жанна - медсестра в этом дурдоме. Ставлю градусники переигравшим авторам, отпаиваю валерьянкой Главреда, кормлю манной кашей дизайнеров в ночь перед дедлайном. Так что никто меня из окна не выкинет: смиренные рубашки и железные ошейники, ввинченные в стены, являются надежным залогом моей безопасности.

### Рожи на обложке



Начать хочу со своего любимого восклицания: "Arrghh!". Для колорита вставляю еще одну культовую фразу - я фигаю, дорогая редакция! Что у вас там творится? Кто оформлял обложку журнала №11 2004? Хочу заметить, что я не покупал Нави после июньского номера этого года с прекрасной эльфийкой на обложке. Сегодня проходил мимо киоска и увидел его... Поначалу я охр... удивился очень. Как мог Нави скатиться до этой вульгарной желтой обложки с какими-то нарисованными гоблинами. А анонсы на обложке? Они совершенно криво расположены! Нет того ощущения мощи и массивности, которое было раньше. Эх, я покупаю Нави с 41 номера, но такого еще не видел. Куда делись обложки типа Doom 3, рыжей пиратки бай Анри, С.О.Роксеевского и т.д. Стыдно, товарищи! Дашь стильное оформление обложки! Мы в вас верим!

PS Ведь ясно, что по просьбе арт-директора (Д.Ароненко) и дизайнера (Д.Кузнецов) мое письмо не опубликуют в Поште. А может это заговор? PPS Господа, простите за огромное количество воскл. знаков - моя клавиша не поддерживает точки =)

**Антон Скаргов**

В общем, это просто наезд, обоснованный исключительно субъективным мнением. Вот мне, например, исключительно симпатичны эти гоблины. И, в общем, никаких претензий по расположению надписей на обложке я больше не встречала. Ради собственного успокоения отдала обложку журнала в независимую дизайнерскую экспертизу - результат тоже вполне себе положительный. Так что отмечаю этот наезд, как необоснованный.

Впрочем, под Новый год как-то не хочется ругаться и выяснять отношения. Все-таки чувствуется в воздухе что-то рождественское. И особенно приятно слышать в холодное время теплые слова и отзывы. Я надеюсь, скептики простят мне вполне естественное желание поделиться хорошими словами в наш адрес со всеми вами.

### Юмор возвращается!

Журнал улучшается прямо на глазах! Буквально недавно он угасал, но в последних нескольких номерах статьи радуют глаз, качество информации, выкладываемой на диск улучшилось на порядок, а юмор наконец-то начал появляться (я давно вам писал, что нужно что-то с этим делать, а то читать скучно). Радио радует слух, мы узнали голоса наших любимых авторов и выпускающего. Просто слов нет! Клиенты онлайн-игр, куча демок, видео вообще вызывают такие эмоции, что из моего ума выходят только ахи и вздохи. Даже кроме них ничего на ум и не приходит. Просто сердце трепещет, когда листаешь последние номера навигатора. Bravo! Правда огорчает одно. Маленькое, но огорчает. Жилин больше не пишет его харизматичные заметки. Увы. Но Все равно, эта маленькая пометка не может испортить того впечатления, которое я испытал прочитав от корки до корки последние номера. Ура, товарищи!

**Мартынов Роман aka DeltaDead**

Конечно, фишка предыдущего номера: Нави Радио. Сколько восторженных отзывов было - не сосчитать. Тем лучше... всегда приятно, когда новый проект вызывает такие бурные и положительные эмоции. Да что греха таить - мы и сами с удовольствием слушаемся. В общем, об этом наше следующее письмо. Не могу удержаться, чтобы не показать его вам.

### РадиоНАВИЯ

Совсем недавно мы стали свидетелями первых, хоть и неуверенных, но

уже шагов, в сторону появления радио "Навигатор". Очень понравилось. Особенно "...извините, вас плохо слышно...". Придешь, бывает, с работы, слушаешь в сотый раз "звоночки", и настроение как-то улучшается. Осталось только пожелать Вам дальнейшего развития, возможно, даже эволюции идеи, ведь она действительно интересна.

Пожелания? Пожалуй: немного больше мелодий; "мелодии отдельно - комментарии отдельно", а их плавный переход можно осуществить на подобие перетекания одной мелодии в др. как в WINAMP.

Отдельное спасибо хотел бы сказать за столь желаемые и, в конце концов, полученные RED ALERT SOUNDTRACK. Спасибо. И что бы не говорили, а постеры у Вас отличные. Из последних, например, очень нежный "Syberia".

Да и вообще всем этим "возмущающимся" и "недовольным" просто нечего делать.

И я уверен, что ни один из них не перестанет читать Ваш журнал.

Подводя черту, хотел бы сказать следующее: Вы делаете хорошее дело. Одним даете знания, другим - хорошее настроение, а третьи находят в Ваших трудах что-то свое, иное. Поэтому хочу Вам пожелать счастья, творческих успехов и, самое главное, здоровья.

**Тимур К.**

Как вы уже догадались, самые хорошие и теплые письма я оставила напоследок - потому что последний почтовый выпуск 2004 года должен заканчиваться очень хорошо, чтобы и в следующем году у вас было желание признаваться нам в любви и делиться своими надеждами и достижениями. Появилось ли у вас такое желание или нет - узнаем через месяц. До новой встречи!

Почту разбирала  
редакционная Снегурочка  
**Жанна Давыдова**  
jgran@gamenavigator.ru

### Читатель - читателю!

Новокузнецчане!

Пишите на DeltaDead@mail.ru, можете, встретимся и сходим все вместе в клуб поиграть!

**Н**



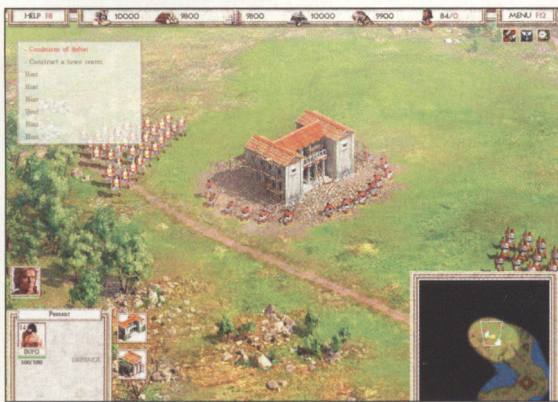


# Содержание CD & DVD

## ДЕМО-ВЕРСИИ

### Alexander DVD

Достаточно увесистая по объему демка игры про знаменитого полководца Александра Македонского. Содержание, к сожалению несколько не соответствует объему: поиграть дают только в первые две миссии кампании и еще на трех картах в мультиплеере/скирмише (тут кроме македонцев можно поиграть и за персов).



### BloodRayne 2 DVD

После выпуска разнообразных и довольно информативных роликов, авторы предложили нечто более существенное. Теперь у всех любителей кромсать компьютерных врагов на окровавленные ошметки появилась возможность поиграть в весьма содержательную демо-версию.

Геймплей заключается в разрубании небольших групп противников и гимнастических упражнениях в городских условиях. Графика и анимация, как можно было понять еще из мувиков, замечательные. Особенно эффектно выглядит закидывание врагов на рога носорогов и разнообразные фаталити. В состав демки вошел уровень "Mansion", разбитый заставками на несколько небольших эпизодов.



## СИМВОЛИКА

**DVD** - только на DVD

В содержании дисков возможны изменения

### Демо-версии

- ♦ Alexander
- ♦ BloodRayne 2
- ♦ Cross Rally Championship
- ♦ Crazy Machines New Challenges
- ♦ Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron
- ♦ Immortal Cities: Children of the Nile
- ♦ Kohan 2: Kings of War
- ♦ Men of Valor
- ♦ MTX: Mototrax
- ♦ Outdoor Life Sportsman's Challenge
- ♦ Pro Evolution Soccer 4
- ♦ Santa Claus 2: In Trouble... Again!
- ♦ The Incredibles
- ♦ Terrorist Takedown
- ♦ Total Pro Basketball 2005
- ♦ Zoo Tycoon 2

### Freeware и Shareware игры

- ♦ Coin Planets
- ♦ Earth Force Beta
- ♦ Finding Nemo:
- ♦ Nemo's Underwater World of Fun (В поисках Немо: Морские забавы)
- ♦ RocketBowl

### Игры от Alawar Entertainment

- ♦ Золотой крол
- ♦ Космоноид
- ♦ Маленькие бомберы возвращаются

### Драйверы

- ♦ Catalyst v.4.11 (2K/XP)
- ♦ Catalyst v.4.10 (98/ME)
- ♦ ForceWare v.66.93 WHQL (2K/XP)
- ♦ ForceWare v.61.76 WHQL (98, ME)
- ♦ NVIDIA System Utility v.1.08.5
- ♦ UDP v.5.10 (WinXP, 2000)
- ♦ UDP v.4.27 (98/ME)
- ♦ VIA Hyperion 4 in 1 v.4.53

### Патчи

- ♦ Deer Hunter 2005 Retail v.1.2
- ♦ Evil Genius US retail от v.1.00 до v.1.01
- ♦ Ground Control 2: Операция Исход от v.1.0.0.6 до v.1.0.0.8
- ♦ Immortal Cities: Children of the Nile v.1.1
- ♦ Joint Operations:
- ♦ Typhoon Rising v.1.4.0.3. Rus
- ♦ Medal of Honor: Pacific Assault v.1.1
- ♦ Men of Valor v.1.3
- ♦ Myst IV: Revelation Retail v.1.02
- ♦ Need for Speed Underground 2 v.1.1
- ♦ Star Wars: Battlefront v.1.11
- ♦ Unreal Tournament 2004 v.3339
- ♦ Warhammer 40,000: Dawn of War English v.1.1
- ♦ В тылу врага v.1.28
- ♦ Перл-Харбор v.3.01

### Операция Жук

- ♦ Умный грузчик

### Игры от Realore Studios

- ♦ Abandoned Well
- ♦ Bubble Xmas
- ♦ Tiny Cars

### Дополнения

- ♦ Age of Mythology
- ♦ Battlefield Vietnam
- ♦ Command and Conquer: Generals
- ♦ DOOM 3
- ♦ Max Payne 2
- ♦ Star Wars: Knights of the Old Republic
- ♦ Unreal Tournament 2004
- ♦ WarCraft 3: Reign of Chaos

### Вуего

- ♦ Battlefield 2
- ♦ Dungeon Lords
- ♦ EVE Online: Exodus
- ♦ Pariah
- ♦ Prince of Persia: Warrior Within (Принц Персии: Схватка с судьбой)
- ♦ Return to Mysterious Island
- ♦ Road to Fame
- ♦ Sid Meier's Pirates!
- ♦ Star Wars: Episode 3 - Revenge of the Sith
- ♦ The Lord of the Rings:
- ♦ The Battle for Middle-earth
- ♦ World of Warcraft

№12 2004  
**НАВИГАТОР**  
ИГРОВОГО МИРА

**DVD**



WWW.GAMENAVIGATOR.RU





# STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II THE SITH LORDS

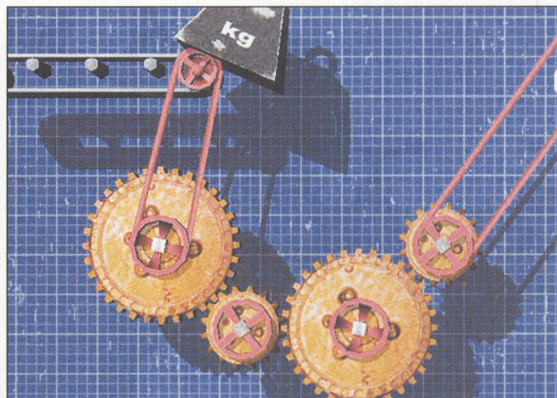
## Cross Rally Championship DVD

Весьма симпатичный гоночный симулятор. В демке доступны два режима: заезд на время на асфальтовой трассе в гордом одиночестве и кольцевые гонки с оппонентами по бездорожью. Для каждого режима предоставляется своя машина, которую можно настроить.



## Crazy Machines New Challenges

Наверное, все видели по телевизору фрагменты западных шоу, где какой-нибудь придурковатый изобретатель демонстрировал построенный им чудесный "конвейер", собранный из самых разнообразных вещей. Например: мячик падает на кнопку, кнопка включает вентилятор, вентилятор сдувает кораблик и т.д. на протяжении нескольких минут. В этой игре нужно создавать такие вот механизмы, но с тем условием, что в результате работы системы будет решена поставленная задача (поднять груз, включить лампочки, сбить ящики).



## Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron DVD

Виртуальную войну с фашистами продолжат адд-он к популярному тактическому шутеру. В демке имеется одна сицилийская миссия, в которой нужно разминировать мост, предварительно перестреляв всех итальянцев (если сразу полезть к опорам моста, его взорвут). Поиграть в эту миссию можно и в режиме "кооперативного" мультиплеера, ставшем новинкой адд-она.



## Видеонавигатор

- ◆ Интервью с Моникой Беллуччи
- ◆ Записи дуэлей в Wargraft III

## Z-Zone

- ◆ Служба технической поддержки

## Фанатские видео

- ◆ Hippolack vs. Fatality

## Трейлеры фильмов

- ◆ Elektra
- ◆ House of Flying Daggers
- ◆ Last First Kiss
- ◆ Meet the Fockers
- ◆ Ocean's Twelve
- ◆ Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith

## Сервис-пак

- ◆ AntiMoney SE v.7.07
- ◆ BSPlayer v.1.02
- ◆ CheatBook-DataBase 2004 v.1.0
- ◆ DOSBox v.0.63
- ◆ Dragon UnPACKer v.5.0.0.134
- ◆ FreeZip! v.2.3.0
- ◆ Fresh Download v.7.18
- ◆ IrfanView v.3.95
- ◆ K-Lite Codec Pack v.2.34 FULL
- ◆ LX-Cheat-Container v.4.0
- ◆ Quick Time Player v.6.5.2
- ◆ Real Alternative v.1.29
- ◆ SpywareBlaster v.3.2
- ◆ SpywareGuard v.2.2
- ◆ Swift Player v.1.1
- ◆ WinAce v.2.5 final
- ◆ Winamp Full v.5.06
- ◆ Windows Media Player v.9.00.00.2980 для Windows 2000, 98, ME (рус)
- ◆ Windows Media Player 10 Final для Windows XP (рус)

## Лаборатория Касперского

- ◆ Антивирус Касперского Personal v.5.0.156
- ◆ Kaspersky Anti-Hacker v.1.5.119\_rus

## Бесплатные программы и утилиты

- ◆ 3DMark05
- ◆ Alcohol 120% v.1.9.2
- ◆ MapHack

## Прохождения

- ◆ Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
- ◆ Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки

## Скринсейверы

- ◆ Club Football 2005
- ◆ Shark Tale
- ◆ Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords

## Обои

- ◆ Chronicles of Riddick: The Club Football 2005
- ◆ Fuel (Everglade Rush)
- ◆ Guilty Gear XX
- ◆ Legacy: Dark Shadows
- ◆ Pyro Tuscans
- ◆ Shark Tale
- ◆ Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
- ◆ Zoo Tycoon 2



**Immortal Cities: Children of the Nile DVD**

Экономическая стратегия, посвященная Древнему Египту. Игра абсолютно мирная, так что предстоит заниматься строительством, менеджментом и торговлей. Довольно необычной особенностью CotN является то, что деньги в прямом смысле растут прямо на деревьях. Из-за отсутствия монет, в качестве средства обмена, сбережения, накопления и т.д. выступает еда. В отличие от некоторых игр подобного рода, многие рутинные процессы автоматизированы. Фермеры сами находят места для посева, нет необходимости соединять дорогами все домики, египтяне самостоятельно решают вопросы пропитания.

**Kohan 2: Kings of War**

Небольшая демка второй части одной из наиболее необычных стратегий недавнего прошлого. На этот раз все стало честно трехмерным, что позволило добавить в игру множество красивых спецэффектов. Графика весьма красивая. По детализации юниты практически не уступают своим товарищам из Age of Mythology, то же касается и заклинаний. Эффекты последних весьма похожи на то, что мы видели в Warcraft 3.

Добавились новые интересные особенности, и сохранилась старая оригинальная концепция. Прочувствовать все это можно на двух небольших обучающих миссиях, одной миссии из кампании и мультиплееру/скирмишу.

**MTX: Mototrax**

Довольно редкая вещь – симулятор мотокросса. Неплохая графика обеспечивает высокий FPS и легкие для восприятия текстуры. Так что, врезавшись в холм, винить в этом никого кроме себя не получится. Симуляция вообще-то не особо детальная, так что побеждать смогут даже те, кто раньше в подобные игры не играл.

**Men of Valor DVD**

Поток шутеров, посвященных войнам прошлого века и, в частности, вьетнамской, не ослабевает. Men of Valor предоставляет возможность еще разок ползать по джунглям, полным растяжек и партизан. В попавшей в демку миссии нужно зачистить три деревеньки и попутно спасти репортеров. Такие зачистки, судя по всему, и станут основой игры. В первых, с дальней дистанции враги безбоянно мажут и их можно перестрелять как в тире; во-вторых, вместо нормального леса, здесь непроходимая стена деревьев и кустов. Хотя нарисована эта стена, как и другие элементы ландшафта, весьма здорово. Исполнение вьетконговцев также не подкачало: крики "Fuck you, GI" и слетающие от хедшотов знаменитые конические соломенные шляпки ос-

**Outdoor Life Sportsman's Challenge DVD**

Еще один тайкун из лавины продуктов, обрушившейся недавно на головы любителей мирных стратегий. На этот раз нам предстоит стать управляющими такого чуждого простым россиянам заведения, как охотничьего парка. Отличие от горнолыжных, развлекательных и прочих парков в том, что строить можно на территории, занимающей крайне небольшую часть объекта. Так что выбирать необходимые здания надо особенно тщательно. Вторая особенность состоит в том, что развлекаем мы не мирных детишек и их родителей, а очень даже кровожадных охотников, которые приезжают к вам с одной лишь целью – пострелять в безобидных зверюшек.



тавляют самое благоприятное впечатление. Вооружение в деде вызывает некоторое недоумение: янки вооружены "Томпсонами", а с убитых вьетнамцев можно подобрать ППШ. Куда делись АК-47 и М16 – неизвестно.

**Pro Evolution Soccer 4**

Вновь японские кудесники из Konami радуют всех поклонников футбола. Перед нами более чем достойный конкурент FIFA 2005. К сожалению, как это было и с предыдущими частями, четвертый Pro Evolution Soccer страдает некоторыми приставочными болезнями (спрайтами, ежеминутным упоминанием кнопок PlayStation 2, джойпадом в меню настроек клавиш и т.п.). Многие из них лечатся проходом по меню опций. В первую очередь это касается управления – крайне не рекомендуется играть с дефолтной раскладкой (еще лучше играть с джойпадом, аналогичным Dual Shock 2). В остальном, это крайне красивый футбол, ничем не уступающий FIFA 2005 в плане графики, возможно, немного проигрывающий в анимации. Зато какие тут повторы в конце тайма... Таких сочных ракурсов и удачной работы камеры в FIFA точно нет.

**Santa Claus 2: In Trouble... Again!**

Бесхитростный платформер в стиле "выведи Деда Мороза из лабиринта". Учитывая проблемы с лишним весом и возраст старичка, это не так уж просто. По пути встречаются разнокалиберные подарки, сбор которых поощряется начислением дополнительных очков в конце уровня. Помимо подарочков есть еще и монстрики, впрочем, они ведут себя пассивно и гоняться за игроком не будут. Для преодоле-



ния препятствий лучше пользоваться двойными прыжками (два раза нажать на пробел). Среди языков есть и русский.



### The Incredibles DVD

Детская мультяшная аркада о семье супергероев. Собственно упоминание компании Дисней в списке разработчиков уже должно о многом говорить. На единственном доступном уровне нам продемонстрирована яркая и качественная графика, море непрерывного действия и кошмарное управление.



### Terrorist Takedown DVD

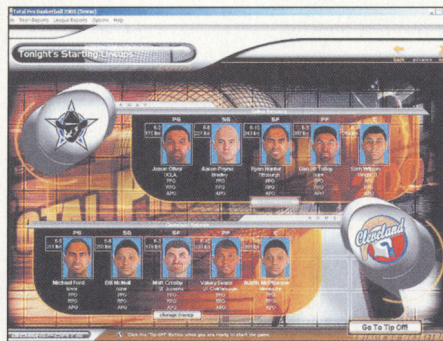
Эта игра принадлежит к давно забытому на PC жанру виртуального тира. На этот раз к сюжету приплетены не какие-нибудь космические пираты или пришельцы, а очень злободневные террористы. Дело происходит не то в Афганистане, не то в Ираке, это не так важно. Важно другое: эта страна буквально кишит террористами. За каждой кочкой прячется как минимум один. А против них только игрок - бравый солдат американской армии.



### Total Pro Basketball 2005 DVD

Менеджер баскетбольной команды NBA. Названия команд, деление на восток и запад, имена и характеристики игроков взяты напрямую оттуда. На

этом достоинства игры заканчиваются. Далее нам демонстрируют полнейшее отсутствие графики, как таковой. Создается впечатление, что играешь в каком-то навороченном варианте MS Excel.



### Zoo Tycoon 2 DVD

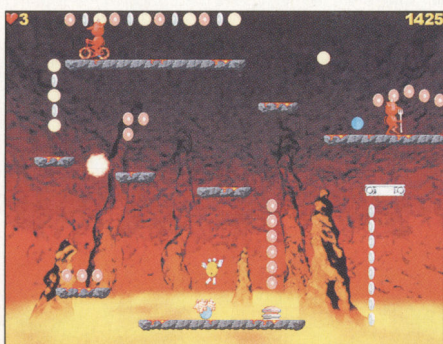
В этой демке доступен режим freeplay с бесконечным количеством денег на счету и один парк скромных размеров. Необходимым минимумом ограничен и набор доступных для строительства зданий. Развернуться особо не получится, но представление об игре получить можно. Симпатичная графика, достойная анимация зверей и людей, а также до боли знакомые вечно голодные посетители - вот что ждет нас в этой игре.



## FREEWARE И SHAREWARE ИГРЫ

### Coin Planets DVD

Неплохой платформер, посвященный типичной житейской проблеме - сбору денег. Справедливость поговорки "деньги к деньгам идут" наглядно демонстрирует тот факт, что главный герой игры - тоже монета. Задача состоит в том, чтобы собрать все монетки на экране. Помешать это сделать могут лишь демоны, убиваемые традиционным прыжком на голову.



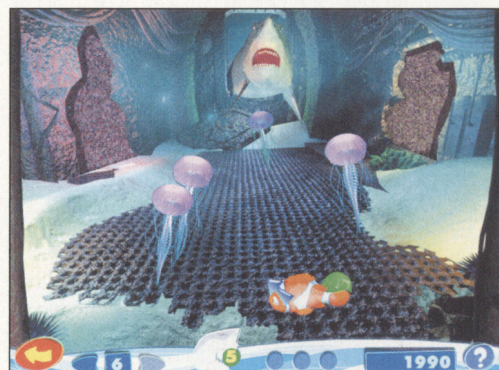
### Earth Force Beta DVD

В далеком 2001 году мы уже выкладывали на диск Earth Force Alpha GL. То был довольно непростой скроллер с качественной графикой. Игрок управлял самолетиком, имеющим два вида оружия и энергетический щит. Достая до стадии беты, проект может похвастаться новым движком и возможностью играть вдвоем. Кроме того, теперь можно выбирать корабль и его вооружение (максимальное число орудий возросло до четырех).



### Finding Nemo: Nemo's Underwater World of Fun (В поисках Немо: Морские забавы) DVD

Своего рода некое подобие знаменитого "Арканоида" для младшего дошкольного возраста. В затонувшем корабле живет акула-вегетарианец, которую нам предстоит кормить.



### RocketBowl DVD

Получасовой триал аркадного боулинга. Игра идет в режиме карьеры: нужно создать персонажа, успехи которого позволят "открывать" ранее недоступные чемпионаты и поля. Именно поля, т.к. действие происходит не в зале, а на открытом воздухе, в месте, напоминающем поле для мини-гольфа.

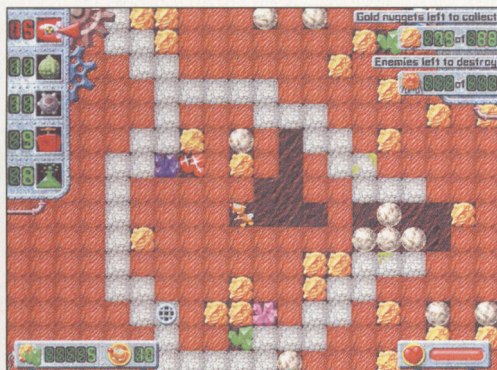




## Игры от Alawar Entertainment

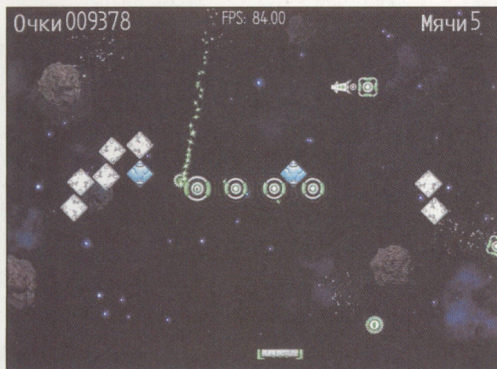
## Золотой крот

Логическая аркада, возвращающая нас в подземелья, знакомые еще по Boulder Dash. Теперь за дело берется опытный золотоискатель - хитрый крот по прозвищу Золотой нос. Он, в отличие от других рудокопов, хорошо подготовился к приключениям. В его арсенале - пять смертоносных видов оружия. С помощью ракет, гранат, мин и динамита, крот должен собрать определенное число золотых самородков, найти изумруды и сапфиры, попутно уничтожив жутких обитателей катакомб.



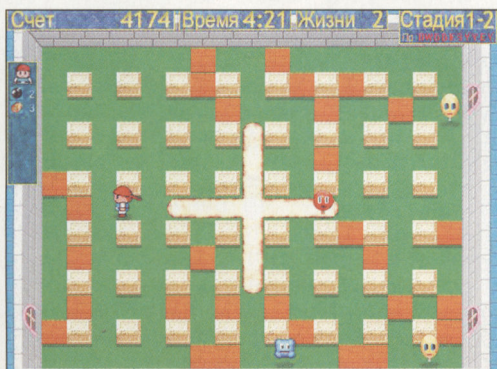
## Космоноид

Необычный арканоид на космическую тему. Главным достоинством "Космоноида" является космическая атмосфера, в которой выполнена игра: звездные пейзажи, огнеметы, лазеры, ракеты, пушки, дрейфующие корабли, метеоры, астероиды....



## Маленькие бомберы возвращаются

Римейк бомбермена. Бомберы пробивают путь к выходу, замурованному стенами, которые приходится взрывать. Но делать это нужно осто-



рожно: взрыв легко может задеть самого бомбера.

## Операция Жук

Веселая двухмерная аркада "Операция Жук" берет начало от классических хитов времен "Денди" и "Спектрума". Главный герой игры - малютка Жу, толстенький красноносый жучок в полосатых штанишках. Путешествуя в подземных тоннелях и лабиринтах, он сражается с полчищами забавных монстров. При этом он не забывает собирать сокровища и драгоценности, а также разнообразные полезные предметы и бонусы.

Каждый уровень представляет собой большое подземелье, в котором есть две двери, вход и выход (она же переход на следующий уровень). Чтобы открыть вторую дверь Жу должен уничтожить в подземелье всех находящихся там монстров.



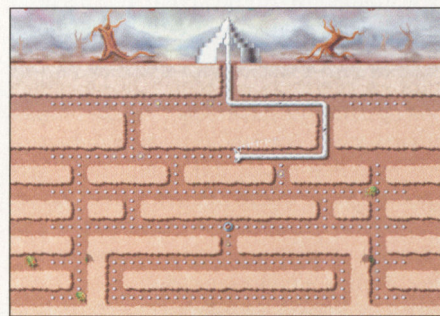
## Умный грузчик

"Умный грузчик" - современная реализация классической логической игры Sokoban о грузчике, которому приходится толкать перед собой громоздкую тару. Каждый уровень игры является хитроумной головоломкой: чтобы решить ее, игрок должен расставить квадратные ящики точно по указанным местам. Игра выдержана в классическом стиле: тем, кто убил не одни сутки на разгадывание головоломок Sokoban, наверняка пригодятся порядком подзабытые навыки. Грузчик не может тянуть ящики на себя, их можно только толкать, причем лишь по одному: у него просто не хватит сил сдвинуть с места две тяжелых коробки. В результате можно запросто загородить себе дорогу в узком проходе одним неуклюжим движением, после чего уровень придется проходить заново.



## Игры от Realore Studios

## Abandoned Well



Нечто среднее между всеми любимыми играми "Змейка" и Рас-Ман. Нам необходимо собрать все точки с уровня до истечения определенного времени, не брезгуя и сбором бонусов. Только при этом за нашим ударным элементом (Рас-Ман'ом) тянется труба к коллектору. По сюжету, точки, которые необходимо собрать на уровне, - атомные топливные элементы, покоящиеся в горах радиоактивного шлака на выжженных ядерной войной планетах. А какая радиоактивная поймака может быть без мутантов? Они снуют туда-сюда и норуют перегрызть трубу, которая тянется от ударного элемента. Сам же ударный элемент прекрасно уничтожает мутантов. Жаль только, тоннели рыть не может.

## Bubble Xmas



Смысл игры заключается в том, чтобы выстроить три или более елочных шариков одного цвета вместе, чтобы их разбить. Шарик могут располагаться как угодно, главное, чтобы они соприкасались друг с другом. При этом шарик, которые опирались на только что уничтоженных собратьев, тоже падают вниз и пропадают. Задача игрока - освободить все поле от шариков наиболее оптимальным путем, чтобы не проиграть. Единственный минус: целиться для выстрела приходится на глазок, поэтому иногда промахиваешься.

## Tiny Cars

У первых Micro Machines была масса всевозможных клонов. Это как раз один из них. Забава проста до безобразия: выбираем машинку, чемпионат и давай нарезать круги на разнообразных трассах. Вид в игре - все тот же top down, пейзажи вокруг трассы - пасторальные.



## ДОПОЛНЕНИЯ

## Age of Mythology DVD

Появление Rome: Total War заметно сказалось на дополнениях для AoM. А именно - резко сократило их количество, так как большая часть моддеров перекинулась к нововелу, начиная потихоньку тестировать возможности его изменения. И, как следствие, забросив AoM: всего десять новых карт, из которых шесть предназначены для одиночной игры, и четыре - для сетевой. Модов же нет совсем.

## Battlefield Vietnam DVD



В нынешнем месяце главным фаворитом стала тотальная конверсия Point of Existence, повествующая о вымышленном современном военном конфликте между Россией и США на территории Судана. Камнем преткновения, как водится, стало местное "черное золото", то бишь нефть. Сюжет следующий: в ближайшем будущем власти Судана, опасаясь растущего в стране хаоса, заключили с Россией договор, по которому мы вводим в эту страну войска для поддержания порядка, а в обмен получаем доступ к нефти. Естественно, США не могли стерпеть такое положение вещей и, заключив договор с соседней Кенией, ввели через нее в Судан свой контингент.

На диске вы найдете полную клиентскую часть Point of Existence версии 0.1.5. Кроме того, в подборку вошли еще три дополнительные фанатские карты, созданные для этой, по сути, новой игры.

## Command and Conquer: Generals

На улице Генералов сегодня праздник. Во-первых, карт в этот раз не пять, а пятьдесят две! В подборку вошли лучшие работы, созданные фанатами за последний год. Разнообразие велико - от глобального геноцида всего и вся до "одного дня из жизни простого террориста GLA". Во-вторых, мы наконец-то поставили знаменитый мод Blitzkrieg II. Он переносит привычный C&C в реалии Второй мировой. Три стороны - Германия, Союзники и, как ни странно, СССР. Проработка мода поражает: заменены все модели в игре, включая даже дома и элементы ландшафта! В игру к тому же вставлена полноценная кампания, пока только

за немцев. Правда, не обошлось и без серьезных исторических ляпов: кто бы мог подумать, что у французов в 1940 г. были на вооружении "Шерманы" и T28 (те самые американские сверхтяжелые самоходки, которые так и не пошли в производство). И на закуску - еще два мода, включая конверсию под "Матрицу". Все карты и моды идут только под Zero Hour.



## DOOM 3

С появлением SDK для DOOM 3 начали появляться уже не только мини-моды, исправляющие какие-нибудь внутриигровые параметры, но и толковые дополнения, вносящие в игру что-то действительно новое. Например, на диске вы сможете найти мод, добавляющий в игру гравитационную пушку (угадайте, из какой игры). Сама по себе она повреждений наносит мало, но если с ее помощью поднять, скажем, стул и швырнуть его в зомби, то мало тому не покажется. А еще можно поднимать и кидать тела только что убитых стулом зомби. В общем, масса новых и радостных ощущений.

Появился и первый рукотворный custom-монстрия - ищите в разделе карт, там для его демонстрации выложен отдельный уровень. Основой для зверушки послужил незабвенный симпатяга Шамблер из Quake 1.



## Max Payne 2

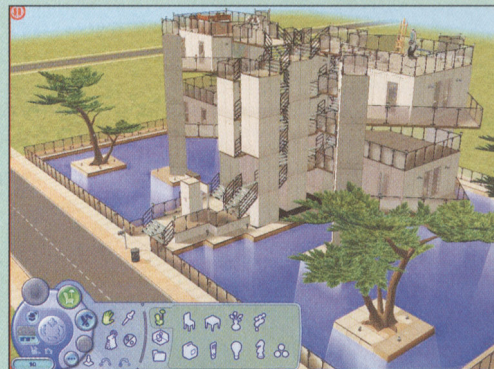
Хотя дополнений для MP2 делается совсем немного, а все же они есть. В этом месяце наблюдается явный перекос от модов в сторону новых уровней: делать полномасштабные конверсии долго и трудно, а вариации на тему "изменим мощностность вот этой пушки на 15 условных единиц" уже всем приелись. Среди новых миссий стоит от-



метить мини-кампанию Aesyr Project, состоящую из трех частей. С основным сюжетом MP2 она никак не связана, да и Максимка в ней играет роль не полицейского, а чуть ли не бандюгана-грабителя, которому надо украсть секретные микросхемы из лаборатории, расположенной в небоскребе.

Другой изюминкой подборки стал одиннадцатиминутный фильм Only the Strong Survive, созданный на движке MP2. Работы над роликом шли восемь месяцев, специально для него был написан небольшой саундтрек. Конечно, режиссерская работа до уровня Голливуда не дотягивает, но посмотреть его все же стоит.

## Sims 2, The



По прошествии пары месяцев с момента выхода игры наметилась интересная тенденция: если раньше пачками валила только новая одежда для симсов, то теперь почти так же обильно повалили новые дома. В подборке этого месяца вы сможете найти около полусотни новых частных лотов, различающихся по цене от пятнадцати до пятидесяти тысяч симолеонов.

Начиная с этого месяца, будут выкладываться и мини-моды. Пока что данная отрасль моддерского производства еще хиловата, т.к. никакого инструментария Maxis не выпустила (и вроде как пока не собирается). Поэтому моды покамест носят откровенно хакинг-характер. Но встречаются среди них и довольно интересные: например, мод, отключающий ревнивость позволяет теперь строить счастливые шведские семьи. А мод Teens Gone Wild дает возможность и молодому поколению симсов делать ЭТО. Причем не только себе подобным молодячком, но и со взрослыми, и даже со стариками.



### Star Wars: Knights of the Old Republic

Десятка разнокалиберных модов, в том числе - набор Customization Packs, увеличивающий количество доступных вариантов внешности персонажа аж в пять раз!

### Unreal Tournament 2004



Четыре дополнения, среди которых можно выделить мод, заменяющий Hellbender и Goliath на машины из Halo, а также пак озвучки с голосом агента Смита из "Матрицы".

### WarCraft 3: Reign of Chaos

Всего понемножку: десять моделей, пять хороших сингловых карт, две кампании. Из моделей особого внимания заслуживает Франческа Финдабаир из "Ведьмака", выполненная нашим автором Дмитрием Роммелем в соавторстве с известным моделистом Брайаном "Вееро" Синком эксклюзивно для "Нави". Среди карт выделяется Showcase Barrens Map, предназначенная для демонстрации возможностей движка Warcraft III. На ней воссоздан до мельчайших подробностей город орков из World of Warcraft. А из кампаний обязательно поиграйте в Mordork's Quest - продолжение знаменитого Joe's Quest, повествующую о приключениях архимага Мордорка, эльфа-снайпера Леголамба и гнома Гиммики (на кого намеки, понятно). Где еще вы сможете учинить дебош в портовой таверне, поучаствовать в войне гоблинов с гигантскими кротами и выйти против толп скелетов-пиратов в компании с пандареном, интеллигентным огром и Максом Пейном (точнее, его варкрафтовским двойником)?



## ВИДЕО DVD

### World of Warcraft

Думается, ни у кого нет сомнений в том, что Blizzard не только делает первоклассные игры, но и украшает их не менее качественными роликами. И вот, перед нами вступительный мувик из MMORPG World of Warcraft. Нам покажут краткое описание политической ситуации после войны с Пылающим Легионом. И продемонстрируют почти все расы из World of Warcraft: охотника-дварфа с ручным медведем на склоне горы, ночную эльфийку непонятной классовой принадлежности в тропическом лесу, ворлока нежити на выжженном берегу реки или ручья, воина из племени орков посреди каких-то пылающих развалин, шамана таурунов на краю утеса и, наконец, человека-мага на вершине башни. А закончится это тем, что они все сойдутся в дуэлях. В общем, зрелище грандиозное.



### The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth

Очередной ролик из готовящейся RTS о нелегкой судьбе Средиземья. Нам продемонстрируют во всех подробностях бой между армиями Гондора и Саурана. В ход пойдут орки, осадные башни, тролли, тараны, слоноподобные мумакилы, назгул на летающей твари, Горлум и даже Балрог собственной персоной. Противостоять им будут лучники и копейщики Гондора, старина Гэндальф, энт и армия мертвых. Замечательная графика и спецэффекты сопровождаются подробными комментариями. Прибавьте сюда большую продолжительность ролика (более семи минут) и вы поймете, что его надо смотреть в обязательном порядке.



- Battlefield 2
- Dungeon Lords
- EVE Online: Exodus
- Pariah
- Prince of Persia: Warrior Within (Принц Персии: Схватка с судьбой)
- Return to Mysterious Island
- Road to Fame
- Sid Meier's Pirates!
- Star Wars: Episode 3 - Revenge of the Sith

## ДРАЙВЕРЫ

- Catalyst v.4.11 (2K/XP)
- Catalyst v.4.10 (98/ME)
- ForceWare v.66.93 WHQL (2K/XP)
- ForceWare v.61.76 WHQL (98/ME)
- NVIDIA System Utility v.1.08.5
- UDP v.5.10 (WinXP, 2K)
- UDP v.4.27 (98/ME)
- VIA Hyperion 4 in 1 v.4.53

## ПАТЧИ

- Deer Hunter 2005 Retail v.1.2 DVD
- Evil Genius US retail от v.1.00 до v.1.01
- Ground Control 2: Операция Исход от v.1.0.0.6 до v.1.0.0.8
- Immortal Cities: Children of the Nile v.1.1
- Joint Operations: Typhoon Rising v.1.4.0.3 Rus DVD
- Medal of Honor: Pacific Assault v1.1 DVD

- Men of Valor v.1.3
- Myst IV: Revelation Retail v.1.02 DVD
- Need for Speed Underground 2 v.1.1
- Star Wars: Battlefront v.1.11 DVD
- Unreal Tournament 2004 v.3339
- Warhammer 40,000: Dawn of War English v.1.1
- В тылу врага v.1.28 DVD
- Перл-Харбор v.3.01 DVD

## ОБОИ DVD

- Chronicles of Riddick, The
- Club Football 2005
- Fuel (Everglade Rush)
- Guilty Gear XX
- Legacy: Dark Shadows
- Pyro Tycoon
- Shark Tale
- Soul Quest
- Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
- Zoo Tycoon 2

## СКРИНШЕЙВЕРЫ DVD

- Club Football 2005
- Shark Tale
- Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords

## ПРОХОЖДЕНИЯ

- Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
- Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки



## БЕСПЛАТНЫЕ ПРОГРАММЫ И УТИЛИТЫ

### 3DMark05 DVD

Лучшая программа для бенчмаркинга видеокарт. Подробное описание приведено в разделе Hardware.



### Alcohol 120% v.1.9.2

Программа для работы с CD\DVD: запись, создание образов, эмуляция приводов. Приятный интерфейс сочетается с множеством опций настройки работы программы, среди которых имеются способы обходить защиту дисков (SafeDisc, SafeDisc2, SecuROM, Laserlock). При этом вся ответственность за нарушение авторских прав возлагается на пользователя. Версия многоязычная, можно выбрать русский. Имеется мануал на английском языке. Без регистрации программа проработает 30 дней, при этом единственным ограничением будет количество виртуальных приводов (шесть штук - и так немало).

### Maphack

Программа для снятия тумана войны в многопользовательском режиме Warcraft 3. Подробное описание приведено в журнале (раздел "Киберспорт"). Если уличат в использовании этой проги на battle.net, последует бан CD-key'ев. И не говорите, что вас не предупреждали!

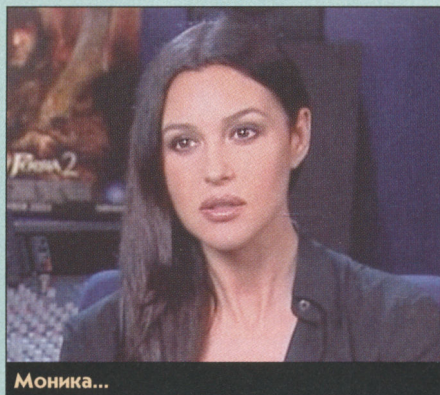
## СЕРВИС-ПАК

- ArtMoney SE v.7.07
- BSplayer v.1.02
- CheatBook-DataBase 2004 v.1.0
- DOSBox v.0.63
- Dragon UnPACKer v.5.0.0.134
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.18
- IrfanView v.3.95
- K-Lite Codec Pack v.2.34 FULL
- LX-Cheat-Container v.4.0
- Quick Time Player v.6.5.2
- Real Alternative v.1.29
- SpywareBlaster v.3.2
- SpywareGuard v.2.2
- Swift Player v.1.1
- WinAce v.2.5 final
- Winamp Full v.5.06
- Windows Media Player v.9.00.00.2980 для Windows 2000, 98, ME (рус)
- Windows Media Player 10 Final для Windows XP (рус)

## ВИДЕОНАВИГАТОР DVD

### Интервью с Моникой Беллуччи

Моника Беллуччи отвечает на вопросы о ее участии в озвучке игры Prince of Persia: Warrior Within.



Моника...



...и ее персонаж в игре

### Записи гузлей в Warcraft III

M19\*ripS и M19\*Miker играют на европейском сервере против топовых игроков. Чтобы вам было не только интересно, но и понятно, видео сопровождается комментариями.

## ЛАБОРАТОРИЯ КАСПЕРСКОГО

- Антивирус Касперского Personal v.5.0.156
- Kaspersky Anti-Hacker v.1.5.119\_rus

## Z-ZONE

### Служба технической поддержки

Шикарнейший стеб по поводу того, с какими тупоголовыми ламерами приходится работать службе техподдержки. Слова тут бессильны - надо смотреть.



## Фанатские видео DVD

### HippoJack vs. Fatal1ty

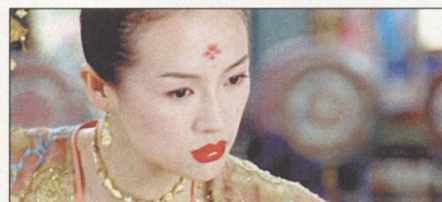
Любительское видео, снятое на недавней выставке GameStarLive Expo '04, проходившей в Лондоне. На видео запечатлена эпическая битва в DOOM 3, где известный кибер-боец Fatal1ty бодается с одним из простых посетителей выставки. Сражение примечательно тем, что посетитель умудрился даже один раз завалить Фаталити.

## Трейлеры фильмов DVD

### Elektra



### House of Flying Daggers



### Last First Kiss



### Meet the Fockers



### Ocean's Twelve



### Star Wars: Episode III - Revenge of the Sith





# БЛАНК ЗАКАЗА

## Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс \_\_\_\_\_ Адрес \_\_\_\_\_

Ф.И.О. \_\_\_\_\_

Телефон \_\_\_\_\_ E-mail \_\_\_\_\_

Извещение



**Сбербанк России**

ООО "Навигатор Пабблишинг"  
(наименование получателя платежа)

Краснопресненское ОСБ №1569/01696

7703205156/770301001

(ИНН/КПП)

р/с № 40702810938170105616

(номер счета получателя платежа)

в ОАО "Сбербанк России" г. Москва

(наименование банка и банковские реквизиты)

Корр. счет 30101810400000000225

БИК 044525225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"  
(наименование платежа)

Дата \_\_\_\_\_ Сумма платежа \_\_\_\_\_ руб. \_\_\_\_\_ коп.

Платательщик (подпись) \_\_\_\_\_

Кассир

ООО "Навигатор Пабблишинг"

(наименование получателя платежа)

Краснопресненское ОСБ №1569/01696

7703205156/770301001

(ИНН/КПП)

р/с № 40702810938170105616

(номер счета получателя платежа)

в ОАО "Сбербанк России" г. Москва

(наименование банка и банковские реквизиты)

Корр. счет 30101810400000000225

БИК 044525225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"  
(наименование платежа)

Дата \_\_\_\_\_ Сумма платежа \_\_\_\_\_ руб. \_\_\_\_\_ коп.

Платательщик (подпись) \_\_\_\_\_

Кассир

Кассир

Так вот кто ворует  
у нас "Навигатор"!





# Варианты подписки на журнал "Навигатор Игрового Мира":

**1** По объединенному каталогу "Пресса России" 2005  
второе полугодие

В зеленом каталоге:

38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD

**2** По каталогу Агентства Роспечать "Газеты и Журналы" 2005  
второе полугодие

В красном каталоге

82561 - без CD, 82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD

**3** Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении сбербанка РФ по реквизитам:

Получатель - **ООО "Навигатор Пабблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**

**ИНН/КПП - 7703205156/770301001**

Расчетный счет № **40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы

**Корр. счет 3010181040000000225, БИК 044525225**

Назначение платежа: Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:

**123182, г. Москва, а/я 2, ООО "Навигатор Пабблишинг"**

**При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.**

По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**

3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.

**Высылается заказным письмом.**

**Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!**

## Варианты подписки

Месяц	2005 г.	Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Январь	2005 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>
Февраль	2005 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>
Март	2005 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>
Апрель	2005 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>
Май	2005 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>
Июнь	2005 г.	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>

(отметьте нужные варианты ☒)

**ИТОГО**

(укажите общую стоимость подписки)

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с \_\_\_\_\_ по \_\_\_\_\_

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с \_\_\_\_\_ по \_\_\_\_\_



### ПЛОХОЙ ИНТЕРНЕТ СВОДИТ С УМА!

Медленная скорость, обрывы связи,  
ссоры с домашними из-за занятого телефона,  
скверный сервис подвального провайдера -  
все это доводит вас до ... кипения...

Вам поможет только СТРИМотерапия!

Домашний интернет-канал СТРИМ это:

Скорость до 7500 Кбит/с  
Выделенный канал от \$15 в месяц  
Неограниченный трафик от \$24 в месяц  
Простое и удобное подключение через телефонную розетку  
Всегда свободный телефон  
Надежность крупнейшего оператора



## НЕОГРАНИЧЕННЫЙ ТРАФИК ЗА \$24 В МЕСЯЦ

ЛИЦЕНЗИЯ ГОСУДАРСТВЕННОГО КОМИТЕТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ ПО СВЯЗИ И ИНФОРМАЦИИ № 12203, № 12235.  
ЛИЦЕНЗИЯ МИНИСТЕРСТВА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ ПО СВЯЗИ И ИНФОРМАЦИИ № 22963.



# МЕНЯЙТЕ ПРОВАЙДЕРА!

телефон: 105-55-45

[www.stream.ru](http://www.stream.ru)





ДОМИНАТОРЫ

## ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ САГИ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ЖИВОМ МИРЕ С ЭЛЕМЕНТАМИ СТРАТЕГИИ

© 2004, ЗАО "1С", www.games.1c.ru © 2004, Elemental Games, www.elementalgames.com Все права защищены.

## Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

**Москва**  
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;  
ул. Шосейная, 11;  
1-я ул. Энтузиастов, 12а;  
ул. Новый Арбат, 17;  
ул. Профсоюзная д. 128, кор. 3;  
м. Марьино ТК, пав. №19;  
ул. Лобнинская, 4а;  
Береговая пр. 8/1;  
ул. М. Бирюзова, вл. 17;  
Смоленская 24, вл. 1;  
Б. Овдьяна, 19, стр. 2;  
Ленинградский проспект дом 56/2;  
Стратаново 9;  
Бол. Якиманка 26. Дом игрушки;  
Русавская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;  
Новослободская ул. 16;  
3-ий Добрынинский пер 3/5 кор 1;  
Ленинский проспект д. 62/1;  
Куставели, 1;  
Британская ул. пр-кт 23;  
Новая Басманная 31 стр 1;  
Иванова Фроно 38 кор 1;  
Ворожеевское шоссе д. 54;  
Полная д. 28;  
Исаковского, 33/1;  
Олимпийский проспект, 16;  
Марксистская д. 3 (мг. Планета);  
Нижняя Красносельская 45 кв 41;  
Ярская 19;  
Земляной Вал д.2/50;  
Сав. Б-гого ул. Старокачаловская д. 16;  
Овчинниковская наб. 22/24;  
Ленинский проспект 89;  
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;  
Королевское шоссе д.20 стр.1;  
Народный бульвар д.4 к.1;  
Аргуневская ул. 148;  
Ангарская ул. 26 кор 1;  
Мясницкая ул. 17;  
Матвеевская ул. 20 кор 1

**Александров**  
Красный пер., 10

**Астрахань**  
ул. Сапунова, 51;  
ул. Советская, 36;  
ул. Ульяновск, 3  
ул. Украинская, 3 «Перекресток»

**Великий Новгород**  
ул. Большая Санкт-Петербургская д.6/11

**Вильнюс**  
ул. Альфредо, 10 «KELOTE и КО»

**Владивосток**  
ул. Жигур, 48;  
ул. Русская, 46 «Планета»;

**Владимир**  
ул. Давыдовская, 10;  
ул. Давыдовская, 11;  
Октябрьский пр-т, 47

**Волгоград**  
пр. Ленина, 2-а

**Волгодонск**  
ул. Челюскинцев, 3, «Пассажи»

**Геленджик**  
Русавская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;  
Новослободская ул. 16;  
3-ий Добрынинский пер 3/5 кор 1;  
Ленинский проспект д. 62/1;  
Куставели, 1;  
Британская ул. пр-кт 23;  
Новая Басманная 31 стр 1;  
Иванова Фроно 38 кор 1;  
Ворожеевское шоссе д. 54;  
Полная д. 28;  
Исаковского, 33/1;  
Олимпийский проспект, 16;  
Марксистская д. 3 (мг. Планета);  
Нижняя Красносельская 45 кв 41;  
Ярская 19;  
Земляной Вал д.2/50;  
Сав. Б-гого ул. Старокачаловская д. 16;  
Овчинниковская наб. 22/24;  
Ленинский проспект 89;  
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;  
Королевское шоссе д.20 стр.1;  
Народный бульвар д.4 к.1;  
Аргуневская ул. 148;  
Ангарская ул. 26 кор 1;  
Мясницкая ул. 17;  
Матвеевская ул. 20 кор 1

**Днепропетровск**  
пр. Карла Маркса, 50;  
ул. Московская, 1;  
пр. Карла Маркса, 46;  
ул. Харьковская, 2;  
ул. Боброва, 23;  
ул. Московская, 3;  
ул. Ленина, 1-5

**Екатеринбург**  
ул. 8 Марта, 82 «Игровой Мир»;  
ул. Луначарского 49, «Титаник»;  
ул. Радищева 4 магазин «Салон Тим»

**Железнодорожный**  
ТЦ «Юмюн» контейнер 71

**Жуковский**  
ул. Гагарина, 24;  
ул. Чкалова, 1

**Ижевск**  
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»

**Иркутск**  
Чехова 19 «РембыТехника»;  
Ленина 15 «Знамен»;  
Фурье 8 «Видео»;  
Киевская 2 «СО-НН»;  
Урицкого 18 «Синтез»;  
Патриаршая 1, ТД «Нелен»;  
Дзержинского 26, «Хобгоблин»;  
Урицкого 1, «Детский мир»

**Калининград**  
пл. Победы, 4;  
торговая сеть «Монитор»

**Калуга**  
ул. Кирова, 7/47

**Кемерово**  
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

**Киров**  
ул. К. Маркса, 129;  
ул. Московская, 12;  
ул. Пролетарская, 17А;  
ул. Воровского, 71

**Киев**  
ул. Большая Васильковская, 54 «Океан»

**Клино**  
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»

**Кострома**  
Красные ряды, магазин «Ан»;  
ул. Советская 130

**Лангепас**  
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

**Липецк**  
ул. Вокзальная, 3 «Золотой Диск»

**Луганск**  
ул. Советская, 88 «Протон»;

**Луганск, Приморский край**  
4 м.р.н. «Аджик»

**Лысьва**  
ул. Федосеева, 33

**Махачкала**  
ул. М. Ярагского, 67

**Минск**  
пр. Октябрь, 31

**Минск**  
ул. Я. Коласа, 1

**Нарьян-Мар**  
ул. Ленина 23 В

**Нефтекамск**  
ул. Ленина, 15

**Нефтеюганск**  
«Россия», мкр. 2, д. 23

**Нижний Новгород**  
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;  
ул. Введенская, 7/9, м-н «Олимпиец»;  
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;

ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»

**Новокузнецк**  
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

**Новосибирск**  
ул. Фабричная 4, оф. 311;  
ул. Ватулина, 27;  
ул. Чапаевская, 15  
проспект Димитрова, 7, «Меломан»;  
Красный проспект, 74, 3 этаж, «Сид-Док»

**Норильск**  
ул. Богдана Хмельницкого, 17;  
ул. Кирова, 29-4

**Одесса**  
ул. Ленина, 32  
ул. Рихельевская, 10 «Антошка»  
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;  
ул. Королева 120 ТД «Архитектор»;  
ул. Гастелло, 50 ТД «Аэропорт»

**Омск**  
ул. Красный Путь, 9;  
Торговый город, 3 радиоряд, 23 место  
ул. Котельникова, 12  
Первомайский рынок;  
Панорама-Центр;  
Кирова, 12

**Орел**  
Красная, 1

**Орск**  
ул. Красноармейская, 64;  
Павловский-Посад  
ул. Кирова, 23

**Пенза**  
ул. Коммунистическая, 28;  
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

**Пермь**  
ул. Кулишова, 38, маг. «Игрушки»;  
ул. Котельникова, 12  
Первомайский рынок;  
Панорама-Центр;  
Кирова, 12

**Псков**  
ул. Вя. Фабричная, 10

**Пушкино, МО**  
Московский проспект, 5

**Рига**  
ул. Дзержинск, 14, оф. 502 «AND»;  
ул. Бривиса 39, т/д «B39», SIA «B39»;  
ул. Кр. Барона 25, SIA «B39»;

ул. Кр. Валдмара, 73;  
ул. Маслава 357, т/д «DOLE», SIA «B39»

**Ростов-на-Дону**  
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гандальфа»;  
ул. Серафимовна, 79, оф. 17;  
Компания «Энджин»

**Самара**  
ул. Минерная, 15, ТТЦ «Авария»;  
секция «АПС», 2 эт.;  
ул. Старая Зарга, 139, ТЦ «ЗАГОРКА»;  
ул. Ульяновская, 18 ТЦ «Вавилон»;  
ул. Юных Пioneров, 146 «Метрида»  
ул. Карла Маркса 510Б, 15 мкр. "25 часов"  
ул. Садовая, 263  
ул. Ульяновская Самарская, 18/199;  
ул. Юных Пioneров, 146

**Саранск**  
ул. Пролетарская, 46;  
ул. Большевикская 37/3;  
ул. Советская, 65

**Сочи**  
ул. Ленина, 88 «Сирин»

**Северодвинск**  
ул. Пилосная, 11 ТЦ «Дружба»

**Северорусский**  
ул. Молодежная, 10

**С.-Петербург**  
ул. Садовая, д. 11  
Невский пр-т, 28, «СП6 Дом Книги»;  
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;  
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АККО»;  
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;  
пр. Стечек, 77, «Компьютерный Мир»;  
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;  
Левашовский пр., 12;  
ул. Гангванде, д. 13 «ДиксиПрог»;  
ул. Марата д.8 «КЕЙ»;  
ул. Пушкинская, 12, лит. А,  
пом 4-Н «Лайт-Продект»;  
Московский пр., 2;  
7-я линия Васильевского острова, д. 40  
Большой пр-т Вас. о-ва, 68  
Восточная, 13  
Невский проспект, 35

**Старый Оскол**  
м. Королева, 28а

**Сургут**  
ул. Ленина, 13;  
ул. Энгельса, 11, блок Б, «Дитер»

**Тамбов**  
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»

**Тольятти**  
ул. 70 лет Октября, д.41А Т.Д. «Алекс»;  
пр. Степана Разина 9а ТД «Славянский»  
комната №11.

**Томск**  
ул. Иркутский тракт д. 80/1;  
ул. Красноярская 135;  
ул. Яковлева, 6;  
ул. Иркутский тракт д. 118/1

**Томск**  
ул. Раздольный, 62

**Тында**  
ул. Кр. Пресня, 33

**Уссурийск**  
ул. Некрасова, 252

**Уфа**  
ул. Ласотенчука, 49 ТСК «Октябрьский»;  
ул.50 лет СССР, 47 «Океан»;  
пр. Октября, 137

**Челябинск**  
ул. Российская, 281

**Череповец**  
ул. Тимонина, 7, ТК «Фортуна»

**Чусовая**  
ул. Чаковского, 8

**Элиста**  
ул. Пушкина, 20

**Якутск**  
ул. Оздоравливающие, 20, «Матрица»

**Интернет-магазины**  
www.ozon.ru  
www.bcler.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:  
«Чистый софт»: ТЦ «Черемушки», пав. 15-38 и 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ «Буденновский», пав. 5-5 пр. Буденного, 53, стр. 2; ТЦ «Торбушин двор», пав. В2-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Белые», ул. Милуто-Маяков, 37; Отдел в магазине «Мобайл центр», пр. Мира, 112; Отдел в магазине «Мобайл центр», бульвар Дм. Донского, 8.  
«Ашан»: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе  
«Видео-Дизайн»: Торговый ряд «Базисный Дизайн», ул. Профсоюзная 19; павильон №5, ул. 13-ая Парковая д.27/4  
«Формоза»: Прежидательный переулок д.2, Сухожее д.7, Генерала Белова д.4, Шаболова д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, кор.1, Автоматная д. 57  
«Цифра»: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденного 53 ТД Буденновский И-5, Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав. зп12х, Тверская 25/9  
«ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-кт, 116, Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГИМ, Красная пл., 3, Вешники, ул. Вешниковская д. 20 А. Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А, Жулебино, Хвальныйский б-р, 7/11, Колыба, Мичуринский пр-т, 44, Магнит, Удальцова ул., 42, Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронцовская ул., 7, Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул., 144 (Ярдан), Никулин, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2, Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А, Рамстор, Космополитная пл., 6, Рамстор, Ярославская ул., 19, Рамстор, Чкалова ул., 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул., 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Оплот, Новый Арбат ул., 15, стр. 1, Столица, Кутузовская ул., 6, Крокус-Сити, 66 км МКАД, Черемушки, Нахимовский пр-кт, 53/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Плещи,